
SUPER JUEGOS
Nº 54 ● OCTUBRE 1996 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
GRATIS CON ESTE NUMERO
SUPLEMENTO
JAPANMANIA
MADE IN JAPAN
PLAYSTATION
STREET FIGHTER ZERO 2
TIME GAL
SATURN
DARK SAVIOR
BOMBERMAN
FIGHTING VIPERS
SUPERFAMICOM
THE RECORD OF THE LODOSS WAR
SUPERMANGA
PAPELES AMARILLOS
KIMAGURE ORANGE ROAD
GUN SMITH CATS
DORAEMON
EL BRAZO DE DIOS
7 SEXY NIPPON GIRLS
MANGAKA
NOVEDADES
SATURN
VIRTUA COP 2
TOMB RAIDER
VIRTUA FIGHTER KIDS
PLAYSTATION
BROKEN SWORD
MOTOR TOON GP 2
STREET RACER
SNES
TETRIS ATTACK
WINTER GOLD
MEGA DRIVE
SONIC 3D
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
00054
8 420565 037006
EXCLUSIVA
PORSCHE CHALLENGE
PREPARA TU CONSOLA PARA EL MAYOR DESAFIO SOBRE EL ASFALTO
PLAYSTATION
SUPLEMENTO ESPECIAL
UN AÑO CON PLAYSTATION
UN COMPLETO REPORTAJE DE 28 PAGINAS PARA CELEBRAR EL ANIVERSARIO DE ESTA GRAN MAQUINA

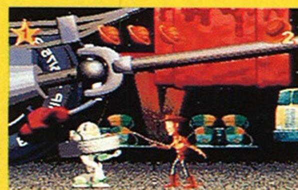
ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSO




¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !


Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...


¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !


Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.




Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.


¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !


Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...


Con el poder de la gacela correras como el viento ...



Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.



SUMARIO 54

OCTUBRE 1996



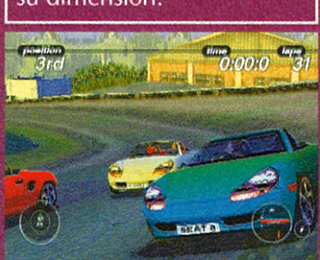
Llevamos meses anunciando una verdadera avalancha de grandes títulos para estos últimos meses del año. Saturn nos sorprende día a día con títulos realmente sorprendentes que muestran cómo el nivel de sus producciones sigue creciendo en calidad. PSX tampoco se queda atrás, y uno de sus más claros ejemplo de esto es PORSCHE CHALLENGE, una auténtica maravilla gráfica fruto de la colaboración con Porsche que pretende seguir la estela de éxitos de RIDGE RACER, F1 y demás estrellas de la casa. Cualidades aparentemente no le faltan, aunque el tiempo nos mostrará su verdadera valía.

EN PORTADA



PORSCHE CHALLENGE

Los creadores de TOTAL NBA preparan lo que puede ser la nueva referencia en cuanto a juegos de conducción se refiere. Una bestia gráfica que nos hace soñar en poder disfrutarlo en toda su dimensión.





FERIA ECTS

SUPER JUEGOS ha llevado toda su artillería a **Londres** para comprobar qué es lo que se cuece en la gran feria de muestras europea del entretenimiento electrónico audiovisual. Aquí tenéis un reportaje de dicho evento.



SUPER PREVIEWS

REVIEWS

SECCIONES



GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso Vinuesa EV** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Reunidas y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicaciones: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



LOS PASADOS DIAS 6, 7 Y 8 DE SEPTIEMBRE TUVIMOS LA OPORTUNIDAD DE ASISTIR POR CORTESIA DE SEGA ESPAÑA A LA INAUGURACION DEL MASTODONTICO SEGAWORLD, UN GIGANTESCO COMPLEJO RECREATIVO DE SIETE PISOS DE ALTURA ENMARCADO

LA ENTRADA AL TROCADERO ESTABA A REBOSAR DE BRITANICOS Y OTRAS ESPECIES



EL SEGAWORLD SUPUSO EL REENCUENTRO DE TRES VIEJOS AMIGOS: THE ELF, SU ENORME TRIPA, Y EL ENCARGADO DEL MARKETING DE MEGA DRIVE EN LA DIMENSION DESCONOCIDA, YOYUMBO COCOTXAS. UNA NUEVA PRUEBA DE QUE SEGA TIENE EN SUS FILAS A LOS PROFESIONALES MAS SERIOS Y COSMOPOLITAS.

UN GIGANTESCO SONIC DE PLASTICO INDICABA EL CAMINO DE LOS SERVICIOS

DENTRO DEL FAMOSO TROCADERO DE LONDRES (LLAMADO ASI POR SER DONDE LE TROCARON LOS INTESTINOS A WELLINGTON). UN ENORME SONIC DE BRONCE CORONABA LA ENTRADA HACIA ESTE PARAISO DE LA DIVERSION, EN EL QUE SE DAN CITA SIETE EXPLOSIVAS ATRACCIONES Y UN SINFIN DE MAQUINAS RECREATIVAS DISTRIBUIDAS EN DIFERENTES AREAS TEMATICAS. ESTE ES EL SEGAWORLD Y ASI LO VIVIMOS, JUNTO A OTROS REPUTADOS MIEMBROS DE LA PRENSA NACIONAL (TAN SOLO FALTO EL DON MIKI)



BIEN VENI DOS



SPACE MISSION ES UNO DE LOS SIMULADORES DE REALIDAD VIRTUAL MAS ESPECTACULARES QUE HEMOS VISTO

SEGA WORLD

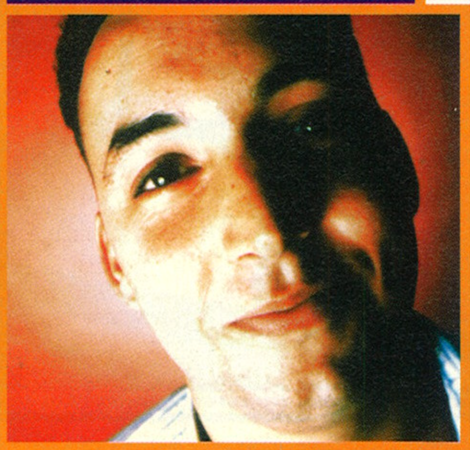
Alojados por cortesía de **Sega** en el famoso **Strand Palace Hotel** (famoso por ser el lugar elegido por **Stanley Kubrick** para rodar los interiores de EL RESPLANDOR), nuestro periplo londinense se inicia en una fría mañana de sábado en un típico autobús de dos pisos. Haciendo un alarde de sabiduría, todos fuimos acomodados en la parte superior, y tras veinte minutos de viaje (y despues de descongelar a un redactor canoso de EL PAIS), llegamos al **Segaworld** cubiertos de ilusión, escarcha y algunos miembros inertes. **Mr. Nakayama**, presidente de **Sega Enterprises** fué el plato fuerte de una ceremonia de inauguración corta, austera, pero llena de sentimiento, en la que estuvimos acompañados (como en el resto de nuestra estancia) por el Director General de **Sega España**, **Jóse Angel Sánchez**, así como de **Begoña Sanz**, Directora de Marketing, **David García** y **Paco de la Torre**, estos últimos responsables de la limpieza de inodoros en las oficinas de **Sega**, pero que por problemas de personal tomaron el puesto de *Product Managers*, y en nuestro caso, de anfitriones. Fuera de bromas, se portaron estupendamente tanto con nosotros como con el resto de la prensa española, entre la que se encontraban, cómo no, nuestros amigos de HOBBY CONSOLAS. Y es que tras las primeras tirantezes, llegamos a intimar de nuevo con **Amalio Gó-**



HAGAN JUEGO SEÑORES

EDITORIAL

Atentos a estas Navidades. No sé porqué, pero algo nos dice que los últimos días de este año van a suponer el despegue definitivo de las llamadas consolas de última generación en España. Se respira un ambiente de optimismo generalizado, pero yo incluso me atrevería a pronosticar que los resultados van a ser incluso mejores que las previsiones más optimistas. Los usuarios de 16 bits parece ser que ya van asimilando que la renovación es el único camino para el futuro, y los nuevos soportes (nuevos a pesar de que llevan más de un año) les abren un firmamento de fantasía indudablemente más amplio y prolífico. Lástima que Nintendo Japón, dejando de lado al usuario europeo en pro del norteamericano, ha prorrogado una vez más el lanzamiento de su máquina en nuestro país hasta el 1 de Marzo del 97. Una pérdida no sólo en ventas, sino en ilusión de sus incondicionales.

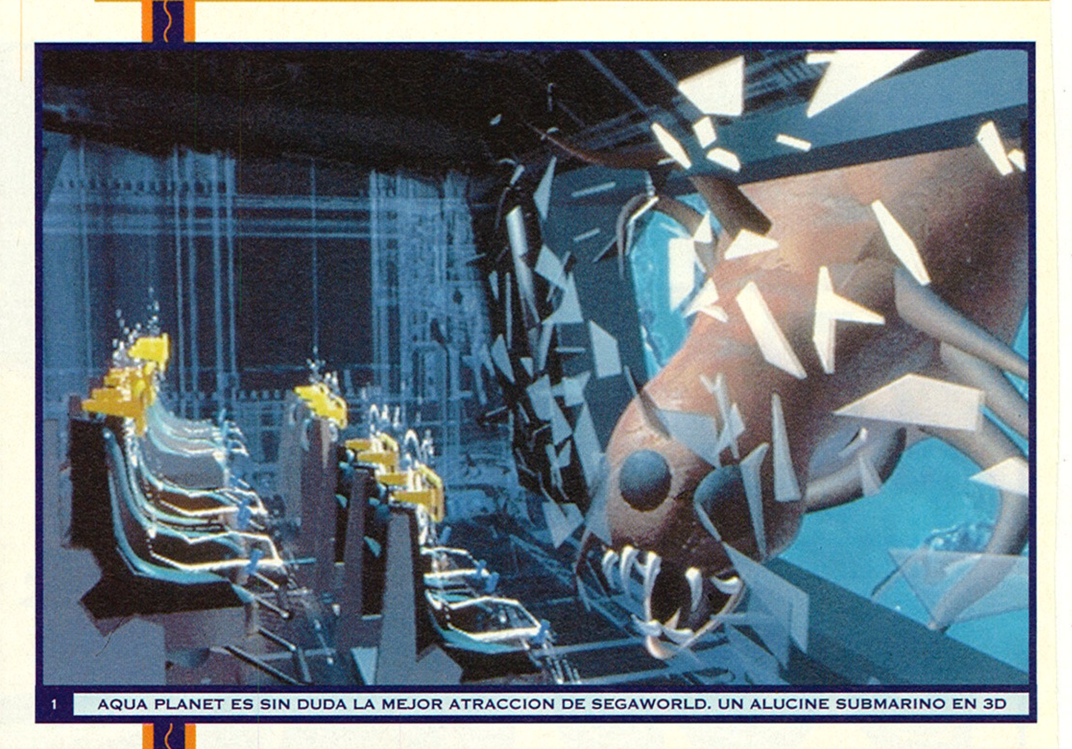


EL MISTER

AGRADECEMOS A SEGA SU INVITACION A TROCADERO, UNA EXPERIENCIA UNICA QUE QUEDARA SIEMPRE GRABADA EN LA RETINA DE LOS QUE TUVIMOS LA SUERTE DE ASISTIR. TAMBIEN A SONY, POR PERMITIRNOS HACER UN HOMENAJE A SU MAQUINA EN SJ.



SI TENEIS LA OPORTUNIDAD DE VIAJAR A LONDRES NO OLVIDEIS INCLUIR EN VUESTRA AGENDA UNA VISITA AL SEGAWORLD. ES MAS QUE UN PARQUE DE ATRACCIONES O UN INMENSO SALON RECREATIVO. NOSOTROS DAMOS FE DE ELLO, AL IGUAL QUE LOS



1 AQUA PLANET ES SIN DUDA LA MEJOR ATRACCION DE SEGAWORLD. UN ALUCINE SUBMARINO EN 3D



HAY TODA UNA PLANTA DE COIN-OPS DEPORTIVAS



2 GHOST HUNT ES TODO UN DESMADRE



AQUI EL FAMOSO LABERINTO DE LOS OJETES



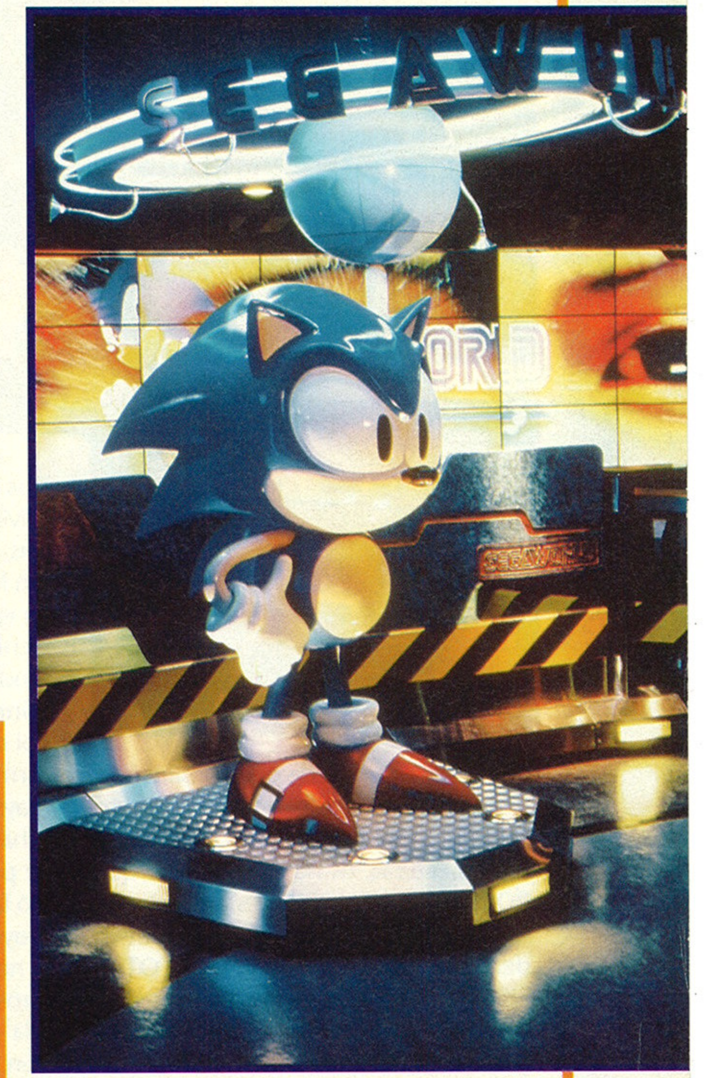
3 LA POPULAR COIN OP DEL POTRO LOCO

REDACTORES DE EL PAIS, ABC, HOBBY CONSOLAS, EL PERIODICO DE CATALUÑA, CANAL + Y SUPLEMENTO SEMANAL, INVITADOS DE EXCEPCION A ESTE SINGULAR EVENTO QUE OJALA NO TARDE EN REPETIRSE EN NUESTRO PAIS. POR AHORA, LO UNICO QUE PODEMOS HACER ES OFRECER A SEGA NUESTRAS OFICINAS PARA HACER UN «MINI TROCADERO». DE MOMENTO ATRACCIONES DE TERROR YA TENEMOS, SINO PROBAD A COINCIDIR EN EL SERVICIO CON THE PUNISHER, EL SER QUE PELLIZCABA LAS PILILAS AJENAS.



mez y su fiel **Manolo del Campo**. Culpa de ello fue quizá el hecho de que **Iberia** les perdiera las maletas y tuvieran que estar los tres días en **Londres** con los mismos ropajes, acudiendo todos los días al **Támesis** para enjuagar los lamparones. Esto obligó a ambos a asistir a la fiesta que tuvo lugar por la noche con dos trajes de pastor albanés, lo único limpio que quedaba en el guardarropa del hotel. Y es que **Amalio** y su eterna camisa naranja ya han pasado a formar parte del paisaje de **Londres**, como **Picadilly Circus**, **Trafalgar Square** y los camareros acebollados del **Aberdeen Steak House**. El viaje supuso además el reencuentro con **Asikitanga** y **The Punisher**, visitantes ilustres del **ECTS**. Por desgracia, nuestros planes de ahogar al responsable de **Amigamanía** en las frias aguas del **Támesis** quedaron en nada al empezar a chillar y despertar en los londinenses el amargo recuerdo de las alarmas de los bombardeos. La fiesta de **Sega** continuó con la espectacular presentación de la división *Consumer* en el **Bafta Theatre**, culminando posteriormente en un bar de triste recuerdo, donde cierto *Product Manager* tuvo el honor de ligarse a la mujer mas fea del globo. En resumen, el viaje nos ha brindado tres valiosos descubrimientos: VIRTUA FIGHTER 3 es sensacional, jamás viajes con **The Punisher**, y el enorme parecido de **David García** con el chimpancé de BAKU BAKU.







4 NEMESIS CON LOS HERMANOS TONETTI



¡QUE MODERNO ES EL METRO DE LONDRES!

(1) AQUAPLANET ES UNA TREPIDANTE AVENTURA EN 3 DIMENSIONES QUE TE ASEGURA UNA LESION INTERNA CON CADA TUMBO QUE PEGA EL CARRICOCHE EN EL QUE VAS METIDO. HAY PREMIOS POR CADA RIÑON REVENTADO, Y DE CONSOLACION POR CADA VERTEBRA DESVIADA.

(2) EN GHOST HUNT ATRAVESARAS LA CASA DE THE PUNISHER MIENTRAS ACABAS A GOLPE DE LASER CON UNA LEGION DE FANTASMAS. DEBIDO A LA NOCTURNIDAD DE LA ATRACCION, NO SE RECOMIENDA MONTAR EN ELLA CON ACOMPAÑANTES QUE PIERDAN ACEITE. LA EXPERIENCIA PUEDE SER DESGARRADORA.

(3) LA PLANTA DE COIN OP DEPORTIVAS FUE TESTIGO DE MIL DISPUTAS POR JUGAR CONTINUAS PARTIDAS GRATIS EN MANX-TT. NOSOTROS MISMOS CASI ACABAMOS MAL CON UN GRUPUSCULO DE NORUEGOS BORRACHOS, QUE ACABARON MONTANDO EN UNA PAPELERA, CREYENDO QUE ERA EL NUEVO MUEBLE DEL SEGA RALLY.

(4) DAVID Y PACO, PRODUCT MANAGERS (Y EN SUS RATOS LIBRES CONTORSIONISTAS) FUERON UNOS EXCELENTES ANFITRIONES. NOS INVITARON A CENAR «CIENTOS DE VECES», NOS LLEVARON A BAILAR E INCLUSO ALQUILARON UNA CALESA TIRADA POR LOS RESPONSABLES DE LA POLITICA COMERCIAL DE MEGA CD. IBAN AL TROTE.

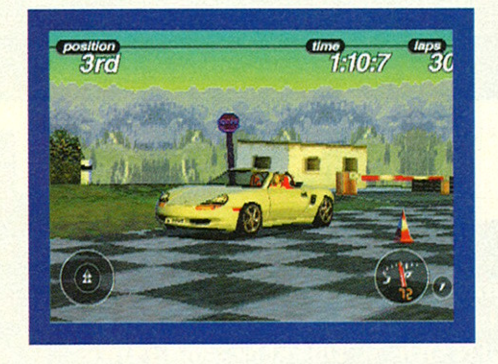


ESTA PLANTA SIMULABA UN DESIERTO ARTICO



Antes de que comencéis a castigar vuestro cerebro con extrañas e innecesarias conjeturas, os iré adelantando que **PORSCHE CHALLENGE** está siendo desarrollado por el mismo equipo que nos deleitara con el sobresaliente TOTAL NBA'96. Pero no nos precipitemos y retrocedamos en el tiempo (cómo me gusta esta frase) para descubrir el verdadero epicentro de **Sony Computer Entertainment Europe**. En 1994 **Sony** se encontraba ante un grandísimo problema, ya que sus escasas divisiones de desarrollo la dejaban en clara desventaja frente a los monstruosos rivales, **Nintendo** y **Sega**, y era la única duda que se posaba cual nubarrón otoñal sobre las ocupadas frentes de los altos directivos de **Sony Computer Entertainment** en su lucha por el liderazgo mundial. Para solucionar esto, **SCE** fue formando grupos de programación en **Japón** que poco a poco fueron dando los resultados esperados (MOTOR TOON GP, JUMPING FLASH, PHILOSOMA...). Mientras, en **Europa** la situación no discurría tan favorablemente... hasta que apareció en escena **Juan Montes** como Manager General de Desarrollo de Software y fue fundada **SCEE** (**Sony Computer Entertainment Europe**). **Juan Montes** (español de nacimiento) fue el encargado de formar los grupos de desarrollo para *PlayStation*, y ante la difícil disyuntiva de fichar programadores de renombre u optar por la cantera de la programación, eligió la segunda opción. Esta decisión y el proyecto de TOTAL NBA'96 (este deporte no es muy popular en **Inglaterra** y en otros paises de **Europa**) debió de asustar a la alta cúpula directiva de **SCE** en **Japón**. Pero todo fue miel sobre hojuelas, y los jóvenes programadores que hasta entonces no habían realizado ningún proyecto juntos, y que en su mayoría desconocían las reglas del baloncesto, dieron forma al que puede ser considerado sin ningún temor el mejor juego de baloncesto de todos los tiempos. Había nacido TOTAL NBA'96, y **Juan Montes** demostró que sus ideas no fueron en absoluto descabelladas. Ahora que ya sabéis algo más de **SCEE** nos podremos centrar en el que a mi juicio puede









PlayStation

Porsche Challenge

EL SECRETO MEJOR GUARDADO

Nuestra dura batalla mensual por ofreceros lo mejor nos ha llevado en multitud de ocasiones a sorprenderos con reportajes de auténtica primicia. Para continuar con esta saludable tradición, tenemos el placer de mostraros uno de los secretos mejor guardados de **Sony Computer Entertainment Europe**, el desconocidísimo **PORSCHE CHALLENGE**.

ser el juego más atractivo de ***PlayStation*** para el próximo año y auténtico *leiv motiv* de este reportaje. **PORSCHE CHALLENGE** ha nacido bajo el auspicio y la licencia oficial de la mítica marca alemana, que no ha obviado ningún detalle y ayuda a los programadores para asesorarles a la hora de crear este prometedor título. **SCEE** ha optado por el **Porsche Boxter**, modelo de reciente creación que será comercializado a finales de año, para protagonizar este título. Los 35 programadores, grafistas, músicos y diseñadores de **SCEE** han puesto todas sus armas sobre la mesa para conformar lo que puede ser el juego de coches más brillante jamás



ENTREVISTA AL MANAGER GENERAL DE DESARROLLO DE SOFTWARE DE **SCEE**

MR. JUAN M

• ¿QUIEN ES **JUAN MONTES**?
Yo nací en **España** y crecí en **Madrid**, donde todavía tengo familia. Hace bastantes años me trasladé a **Inglaterra**, donde me saqué el título universitario de Ciencias de las Computadoras y empecé a trabajar primero como programador y luego como Jefe de Proyectos construyendo herramientas de *software* y sistemas de tiempo real en empresas como **ITT** y **Xerox**. En los últimos seis años trabajé para una empresa de bases de datos y herramientas de desarrollo llamada **Ingres** donde construí grupos de desarrollo en **Inglaterra**, **Irlanda** y **Singapur** y también estaba encargado de un par de grupos en **California**. Me encantó el comenzar funciones nuevas en campos de alto nivel técnico en el campo del *software*. Hace dos años **Sony** me reclutó para que empezara a formar los grupos de desarrollo para ***PlayStation*** en Europa. En **SCEE** yo tengo la responsabilidad para el desarrollo interno y externo de todos los juegos que van a llevar el sello de **SCEE** como desarrollador y publicador. También tengo las funciones que soportan los grupos de desarrolladores y editores independientes a los que proveo de *support*, control de conceptos y calidad del producto final.

• ¿CUANTAS PERSONAS FORMAN LA PLANTILLA DE **SCEE**?
Dentro de las 100 personas de la plantilla, ahora mismo hay unas 35 personas en el grupo de desarrollo de productos. Este número está creciendo todos los meses, puesto que queremos hacer más juegos interna y externamente. Ahora mismo tenemos tres proyectos internos y externos. El plan es aumentar tanto el número de proyectos que hacemos internamente como el número de grupos externos que hacen productos para nosotros. Si hay algún grupo con una buena idea me alegraría que contactara conmigo.

• TRAS EL EXITO DEL GENIAL TOTAL NBA'96, ¿SERA FACIL MANTENER LAS ALTISIMAS COTAS DE REALISMO Y CALIDAD EN LOS NUEVOS PROYECTOS?
Estos son nuestros objetivos y estoy muy confiado en alcanzarlos. **SCEE** no esta aquí para hacer juegos que se pierdan entre la multitud de productos que alcanzan el mercado. Nosotros tenemos que hacer juegos que empujen los límites técnicos de ***PlayStation*** y a la vez sean grandes juegos. Con la experiencia de haber creado TOTAL NBA'96, el conocimiento que tenemos de la plataforma y la calidad de la plantilla, ¡ya veréis los resultados!

• TIEMPO DE DESARROLLO DE **PORSCHE CHALLENGE**
Aunque la investigación de la tecnología para este proyecto empezó hace un año, haste el mes de Marzo del presente año no tuvimos la plantilla completa para elaborar este proyecto. Dos programadores y el grafista principal trabajaron en TOTAL NBA'96. Nuestro plan es concluir el proyecto para que el juego esté a la venta en Febrero o Marzo del 97.

• ¿EN QUE SE DIFERENCIARA **PORSCHE CHALLENGE** DE LOS DEMAS JUEGOS DE CONDUCCION?
Estas son algunas de las características que van a diferenciar nuestro juego de los demás que han salido o van a aparecer el próximo año:
- Alto nivel de realismo en la forma en que las pistas y los coches se están construyendo. *Gouraud Shading*, *Texture Mapping* y efectos de luz en tiempo real en los vehículos que dotan al juego de un nivel de realismo que no tienen los otros juegos.
- La creación de los movimientos y controles de los coches en forma de simulación y arcade le dan al juego una jugabilidad inmensa.
- 25 circuitos divididos en cinco categorías que incluyen lo que llamamos pistas interactivas, donde dependiendo de cómo conduces puedes descubrir atajos o diferentes tramos en la carretera. También incluirá la fantástica pista en **Stuttgart** donde se realizan las pruebas de todos los modelos producidos por **Porsche**.
- Conductores visibles en los coches con movimientos capturados de personas reales. Cada conductor tiene un estilo diferente de conducir, tienes que tener cuidado cuendo te adelanten o cuendo estén frente a ti.
- Sonido y música interactiva que variará dependiendo de lo que pase en la pista y de cómo estés conduciendo.

• ¿POR QUE UN JUEGO DE COCHES SI ESTE ES PRECISAMENTE UNO DE LOS SEGMENTOS DE JUEGOS MAS COMPETIDO EN ***PLAYSTATION***?
La verdad es que la idea empezó una vez que tuve la llamada de una agencia de publicidad alemana en la que discutimos la idea de trabajar con la compañía **Porsche** para crear un juego basado en el nuevo modelo que iban a lanzar al mercado a finales de

antes



ENCONTRAR UN ESPAÑOL EN UN PUESTO DE RESPONSABILIDAD EN ESTE MUNDILLO NO ES MUY HABITUAL, Y SI ENCIMA ES LA CABEZA VISIBLE DE LOS GRUPOS DE PROGRAMACION DE SCEE, NOS LLENAMOS DE ORGULLO. PERO SEPAMOS ALGO MAS DE ESTE PERSONAJE.

año. Trabajar con una compañía como **Porsche** y después pensar en hacer en el campo de los juegos de coches lo mismo que habíamos hecho en el campo deportivo con TOTAL NBA'96, me dio la determinación de hacer este juego. Cuando los usuarios vean el juego comprobarán las diferencias.

• ¿HA COSTADO MUCHO CONSEGUIR LA LICENCIA OFICIAL DE **PORSCHE**? ¿NEGOCIARON CON ALGUNA OTRA MARCA?

SCEE no negoció con otras marcas de coches. Tampoco hemos pagado precio de antemano por esta licencia. **Porsche** y **SCEE** están trabajando juntos planeando la promoción del nuevo deportivo **Porsche Boxster** y de nuestro **PORSCHE CHALLENGE**. Habrá ventajas comerciales y de promoción para las dos empresas.

• ¿CUAL HA SIDO EL GRADO DE COLABORACION DE LA MITICA MARCA ALEMANA?

Porsche nos ha dado datos confidenciales y dibujos del coche antes de que se hicieran públicos. Esto nos ha ayudado a modelar el coche gráficamente de una forma muy realista. También han mostrado a varios programadores y artistas de **SCEE** el coche y la pista de pruebas de **Stuttgart**. Todo esto ha sido muy valioso para nuestro proyecto. En los próximos meses vamos a discutir promociones y competiciones que van a sorprender a vuestros lectores. No voy a decir más por ahora.

• ¿CREE QUE JUEGAN CON ALGUNA VENTAJA AL CONOCER DE PRIMERA MANO LOS SECRETOS DEL *HARDWARE* DE ***PLAYSTATION***?

Los juegos que desarrolla **SCEE** usan las mismas librerías que les damos a los grupos independientes. Normalmente, una vez que nueva información técnica llega al grupo de soporte desde **Sony Japón**, esta información llega al mismo tiempo a los grupos independientes que a nuestros grupos internos.

La principal ventaja que tenemos es que nos dedicamos al cien por cien a ***PlayStation***, y de esta forma nuestros programadores y artistas no se preocupan de cómo funcionan las cosas en ***PC*** o en otras consolas y luego ver qué compromisos tienen que hacer. No es difícil notar que los mejores juegos que han salido en ***PSX*** o en otras consolas y ***PC*** son aquellos que han explotado las características de la máquina y no comparten soportes.

• ¿QUE DETALLES, CARACTERISTICAS Y NOVEDADES NOS PUEDE ADELANTAR DE RAPID RACER Y TOTAL NBA'97?

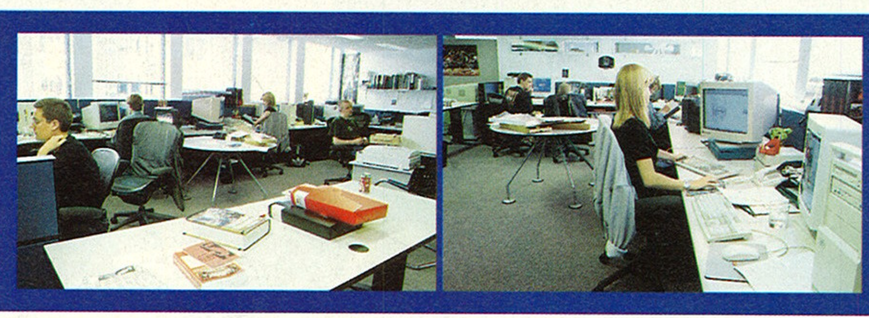
RAPID RACER es una idea interna basada en lanchas rápidas de motor haciendo carreras a través de diferentes tipos de ríos y otros elementos en agua. Imagina tratar de controlar diferentes lanchas en ríos y lagos con corrientes donde tienes que controlar cómo se balancea la lancha a la vez que manejas la velocidad y dirección. Y todo esto va a ser a 60 *frames* por segundo. En TOTAL NBA'97 los movimientos son más fluidos puesto que hemos utilizado jugadores profesionales de la liga americana para capturar los movimientos. Se ha cambiado la inteligencia artificial del juego y hemos mejorado el control.

• ¿CUAL ES EL JUEGO DE ***PLAYSTATION*** QUE MAS LE HA SORPRENDIDO Y POR QUE?

FINAL FANTASY VII de **Squaresoft**. Estuve en **Tokio**, vi demostraciones muy avanzadas del juego y era realmente impresionante. Es uno de los proyectos más complejos que se han realizado. Otros juegos que me gustan son RIDGE RACER, FORMULA 1, DOOM, RESIDENT EVIL y algunos más...



concebido para una consola. Echad un vistazo a las pantallas y entenderéis mi emoción, porque no se trata de una secuencia de introducción sino imágenes del juego real, y pese a su poco avanzado estado de producción podemos afirmar que, a priori, es el juego de 32 *bits* con el entorno 3D más perfecto. El productor **Pascal Jarry** afirma que para recrear el **Porsche Boxter** de una forma realista han hecho falta entre 400 y 500 polígonos aderezados con el consiguiente *Gouraud Shading* y *Texture Mapping*. Otros detalles técnicos que adornan a **PORSCHE CHALLENGE** y que le diferencian del resto de simuladores son los espectaculares efectos de luz en tiempo real que tiñen de una luminosidad impecable (echad una ojeada a las pantallas de nuevo) la carrocería del potente descapotable, la banda sonora interactiva (que dependiendo de lo que suceda en la carrera aumentará o disminuirá sus tintes épicos y dramáticos) y la asombrosa interactividad de los circuitos. Si eres hábil y rápido aparecerán ante tus ojos atajos inesperados, *bonus*, secciones ocultas del trazado y algunos secretillos más. **PORSCHE CHALLENGE** también incorpora un sistema de compensación para el conductor rezagado con inteligencia artificial. Tan solo le dotará de mayor velocidad, pero si el jugador que va en cabeza conduce mejor, el perseguidor nunca podrá alcanzarle, tan solo aproximarse. No esta mal, ¿verdad? Y seguimos. La prometedora creación de **SCEE** incluirá 25 circuitos repartidos en cinco categorías, y como sorpresa principal aparecerá entre ellos el célebre circuito de **Sttutgart**, donde la mítica compañía germana prueba todos y cada uno de sus vehículos. Un gran detalle que agradecerán los puristas del motor. Para concluir os comentaré que podremos optar entre un total de seis conductores diferentes, cada uno con su estilo y comportamiento particulares (¿reminiscencias de POWER DRIFT?) y que los benevolentes programadores de **SCEE** han incluido un modo de dos jugadores simultáneos en *split screen* pensando en los que no poseen dos consolas, dos monitores y dos juegos similares en su limitada habitación. ¡Ah!, y parece que todo va a transcurrir a una velocidad de 30 frames por segundo... Esperar hasta Febrero o Marzo, fecha en la que será comercializado, va a ser un arduo ejercicio de paciencia y devoción que os aseguro merecerá la pena. No todos los días uno se enfrenta a maravillas de la programación como **PORSCHE CHALLENGE**.



Las oficinas de SCEE situadas en Londres albergan a 100 personas de las cuales 35 desarrollan software.

RAPID RACER



El nuevo proyecto de Sony Computer Entertainment Europe será un juego de conducción de potentes lanchas a través de 18 circuitos con gráficos en alta resolución y una velocidad de 60 frames por segundo. Todavía faltan algunos meses para disfrutar con este RAPID RACER.



TOTAL NBA´96



El primer juego de la división europea de SCE demostró las sorprendentes cualidades de todo su grupo de programadores. Un clásico.



por: THE ELF



NINGÚN MUSEO HA ALBERGADO NUNCA UNA COLECCIÓN ASÍ.



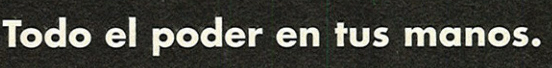
Si has sentido todo el poder de los videojuegos clásicos en Namco Museum Vol.1 y su colección de obras maestras de la historia **(Pac-Man, Galaga, Rally X, Pole Position, ToyPop, New Rally X y Bosconian)**, prepárate ahora a disfrutar con Namco Museum Vol. II, otra recopilación obligatoria para todo aficionado **(Super Pac-Man, Xevious, Mappy, Gaplus, Grobda y Dragon Buster)** y Vol. III, con un modo de pantalla vertical que emula a las recreativas de hace una década **(Galaxian, Dig Dug, Ms. Pac-Man, Pole Position II, Phozon y Tower of Druaga)**. Grandes clásicos con los que sólo caben dos posibilidades: seguir vivo o morir en el intento. Completa tu colección Namco Museum y sigue rompiendo con todo. No querrás perdértelos, ¿verdad?

Ven a vernos a SONIMAG. Palacio Nº 2, pabellón SONY.





Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**







La feria de las estrellas



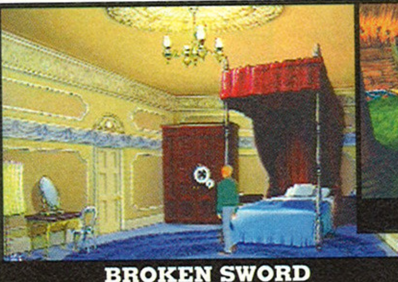
Si recordáis, en el pasado reportaje sobre la feria ECTS que tuvo lugar en el mes de abril, os aburrimos con un montón de títulos y datos que, la mayoría de vosotros, ya conocíais. Pasado el verano, las compañías han venido calentitas, y nos han preparado una buena avalancha de juegos para deleite del usuario. Sega, gracias a Dios, volvió a hacer acto de presencia, y con ella regreso esa competitividad que todos estabamos deseando recordar entre ésta y Sony. ¿Quién ganó?





SONY




BROKEN SWORD

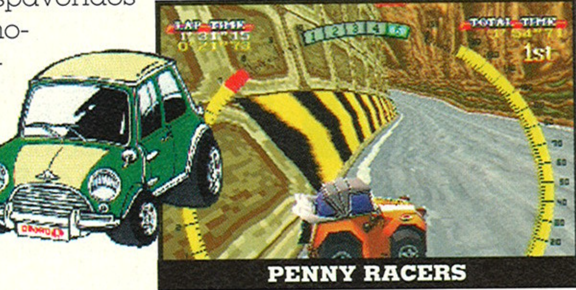

CRASH BANDICOOT


MOTOR TOON GP2


TWISTED METAL 2


EXTREME GAMES 2

Sony y su *PlayStation* estuvo en el mismo lugar en la feria que había ocupado en ediciones anteriores. Como siempre, los asistentes corrieron despavoridos hacia el *stand* para ver sus últimas novedades. Su estrella, CRASH BANDICOOT, destacó sobre los demás, aunque nadie pudo hacerle ascos a PENNY RACERS, BROKEN SWORD o TWISTED METAL 2.

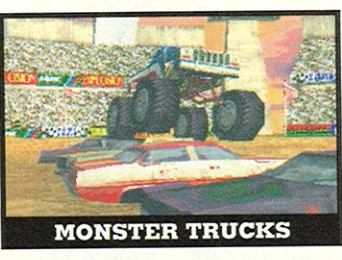

PENNY RACERS



PSYGNOSIS


DESTRUCTION DERBY 2


WIPE OUT 2097

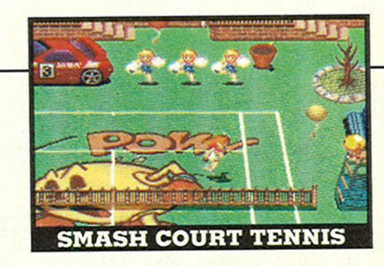

MONSTER TRUCKS

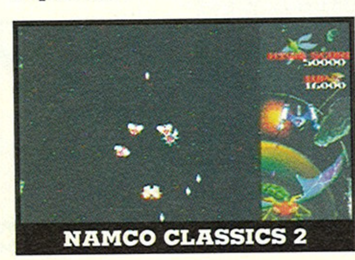

TENKA

Psygnosis compartió *stand* con **Sony**, y con ello se aprovechó del impresionante tráfico de personas que transitaban constantemente. **F1** fue su estrella, seguido de los magníficos DESTRUCTION DERBY 2, WIPE OUT 2097, y los esperados MONSTER TRUCKS, TENKA y THE CITY OF LOST CHILDREN. Además descubrimos un novedoso juego llamado RIOT, que recuerda mucho al SOCCER BRAWL de ***Neo Geo***.

namco

Namco, inseparable colega de **Sony**, volvió a presentar TEKKEN 2, el *beat'em-up* de los 90, aunque tampoco quiso dejar a los asistentes sin auténticas novedades y sorprendió con SMASH COURT TENNIS y sus espectaculares y divertidas canchas de tenis, además de NAMCO MUSEUM VOL. 2 y 3, y la versión europea del NAMCO SOCCER PRIME GOAL, un divertido simulador futbolístico.


SMASH COURT TENNIS


NAMCO CLASSICS 2


NAMCO CLASSICS 3


NAMCO SOCCER PRIME GOAL


TEKKEN 2



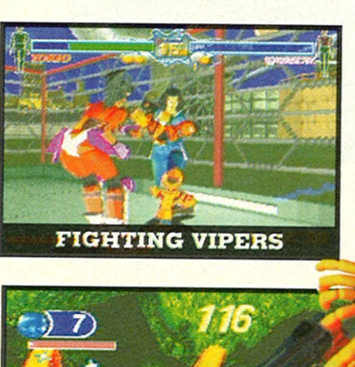


SEGA


DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIR. EDIT.


VITUAL ON


DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIR. EDIT.


FIGHTING VIPERS


NIGHTS

VIRTUA COP 2

Sega hizo su aparición en una nueva edición de la feria **ECTS**. En esta ocasión la compañía nipona nos deleitó con nuevos y espectaculares productos que nos hicieron vibrar hasta el final. Dentro de la esperada colección de **Sega Ages**, se presentó el mítico OUTRUN, título muy querido por los componentes de esta redacción. SONIC THE FIGHTERS, FIGHTING VIPERS, y VIRTUA KIDS pusieron de manifiesto el gusto de **Sega** por los *beat'em-up*. El esperado VIRTUA COP 2 hizo su estelar aparición acompañado de VIRTUAL ON.



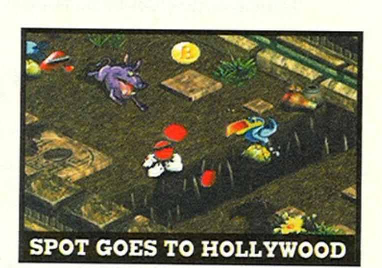
VIRGIN



Virgin volvió a desplegar todos sus medios para construir uno de los *stands* más grandes y con mejores vistas de todo el recinto. Los títulos eran tan variados como sus azafatas. STREET FIGHTER ALPHA 2 renació de las cenizas de su antecesor. STAR GLADIATOR logro que **Asikitanga** hiciera el ridículo ante un renacuajo de tan solo 5 años, mientras que **The** «mandanga» **Punisher** le daba un poco a SPOT GOES TO HOLLYWOOD. El clasico título GRID RUN ha visto mejorado su entorno gráfico al mismo tiempo que su jugabilidad dejaba mucho que desear. ***Saturn*** volvió a tener en sus fauces HEART OF DARKNESS, el juego que nunca ve la luz.


STREET FIGHTER ALPHA 2


STAR GLADIATOR


SPOT GOES TO HOLLYWOOD


STAR GLADIATOR
GRID RUN
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
BUBBLE BOBBLE 2
STAR GLADIATOR
BLACKDAWN



BMG





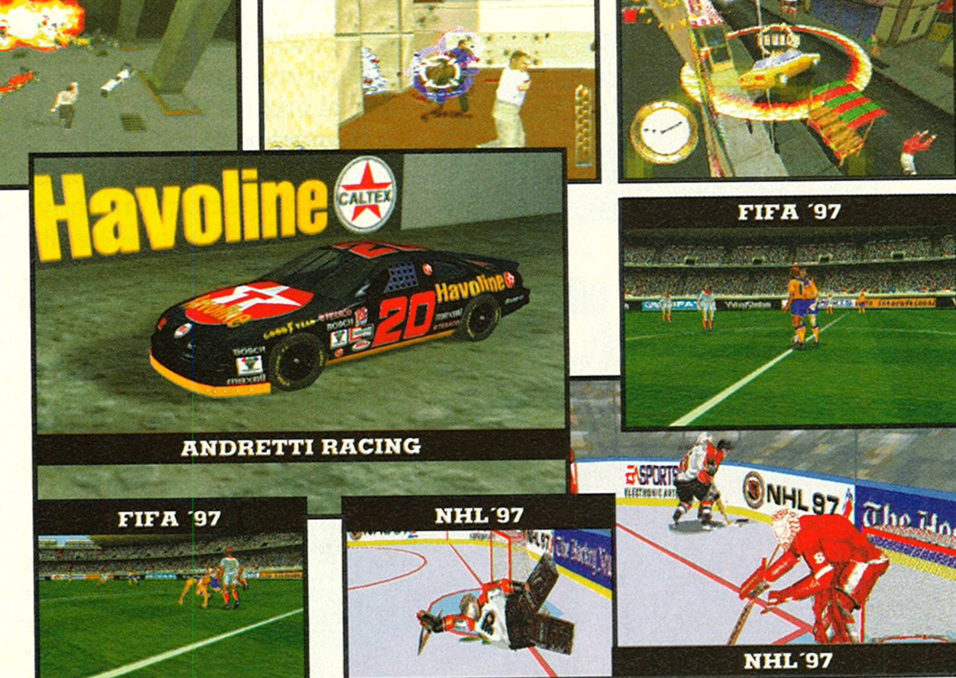


BMG ha sido una de las gratas sorpresas de esta edición. Títulos como PANDEMONIUM, un plataformas al más puro estilo SUPER MARIO 64; SPIDER, un simulador que recrea las peripecias de una simpática «viuda negra», y un magnífico juego bélico para ***Saturn*** llamado MASS DESTRUCTION, fueron algunas novedades para este final de año.



ELECTRONIC ARTS





Electronic Arts continuaba en su línea con un buen catálogo de juegos que todo usuario de consola debería tener. Su estrella, DIE HARD TRILOGY, brilló con luz propia en un *stand* en donde pudimos disfrutar de la nueva edición del FIFA. Sí, lo habéis adivinado, se llamará FIFA 97. ANDRETTI RACING copó la atención de muchos de los asistentes con su excelente modo Nascar e Indy 500. NHL 97 también se presentó como una de las novedades de **EA** para final de este año.






IRON & BLOOD


TUROK


IRONMAN

Acclaim presentó el único juego de ***Nintendo 64*** de toda la feria. TUROK es un magnífico título con perspectiva en primera persona que aprovecha todo el potencial técnico de la consola de **Nintendo**. IRON & BLOOD es otro de esos juegos de lucha en 3D que están acaparando el mercado de los *beat'em-up*. IRONMAN y BATMAN FOREVER ARCADE fueron dos de los títulos sobre superhéroes que esta compañía tuvo el placer de mostrarnos. Disfrutad de las pantallas.

GTI no es una asidua de nuestros reportajes de ferias, pero esta vez hemos decidido que tenía que ocupar un lugar destacado en esta sección. La estrella, sin ninguna duda, era la segunda parte de uno de los juegos más populares de todos los tiempos, FINAL DOOM. Y continuamos con clásicos. MORTAL KOMBAT TRILOGY, junto con la reconversión de ROBOTRON X, el clásico de **Williams**, ha sido lo más destacado de esta compañía que cada día viene a más.


FINAL DOOM


ROBOTRON X

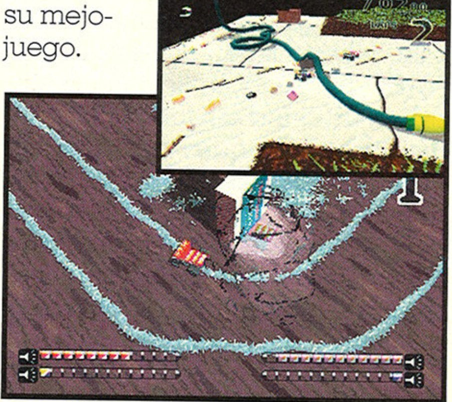

HEXEN

Codemasters



A pesar de la terrible mujer de gran tonelaje que nos esperaba, y de la cual el infame **The Punisher** se enamoró, **Codemasters** tenía uno de los juegos más esperados de la feria. MICROMACHINES V3 es la espectacular conversión para ***PlayStation*** de uno de los títulos más populares y divertidos de todos los tiempos. Destaca por su calidad gráfica y su mejora en casi todos los aspectos del juego. Otra de las atracciones para algunos, era el título de rugby que tenían para ***PlayStation***, JONAH LOMU RUGBY, un bonito juego para los forofos de este deporte tan especial y delicado.

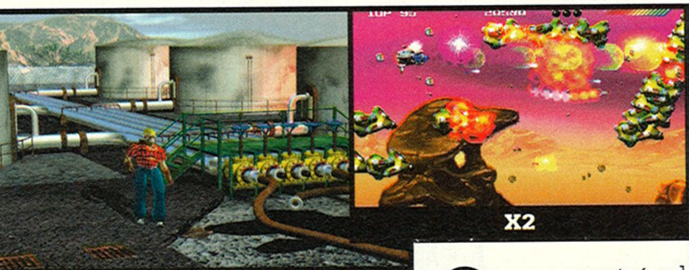


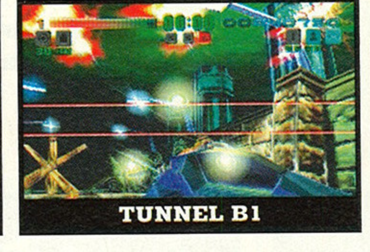


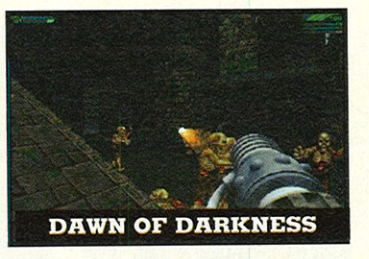
FERIA ECTS

OCEAN



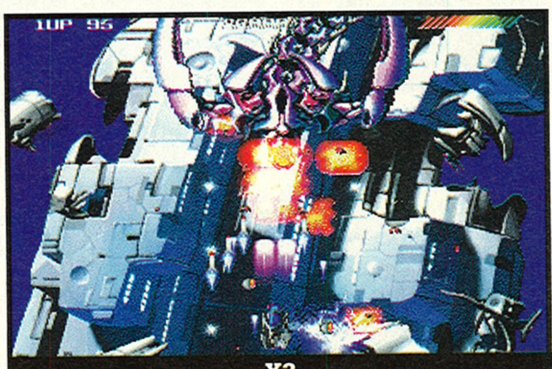

GUTS'N'GARTERS
X2


TUNNEL B1


DAWN OF DARKNESS


DREADNOUGHT

Ocean mostró a los asistentes lo que algunos privilegiados como nosotros pudimos disfrutar en **Manchester**, y que ya os adelantamos en el número pasado. X2, TUNNEL B1, DREAD NOUGHT y GUTS 'N' GARTERS son algunas de las novedades que saldrán para finales de este año de esta gran compañía.


X2

SUNSOFT



AYRTON SENNA KART DUEL









La compañía nipona **Sunsoft** sigue en sus trece, y nos mostró algunos de los títulos más extraños de toda la feria. AYRTON SENNA KART DUEL es uno de los más normales, y recrea la historia del famoso piloto de **Fórmula 1**, y sus comienzos en esta disciplina. TAKERU es uno de esos juegos extraños que gustará a los amantes del manga y de los ídolos de **Buichi Terasawa** y sus comics interactivos. ¡Hay que ver lo que sé!

Ubi Soft


STREET RACER

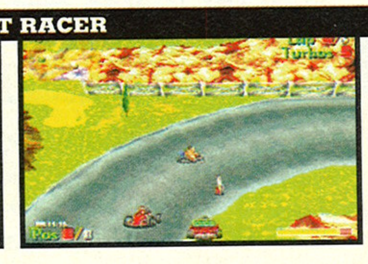


Ubi Soft no tuvo demasiadas novedades en cuanto a consola se refiere. STREET RACER fue su única novedad, aunque tenemos que decir que el juego ha levantado toda la expectativa que se esperaba de él. Su calidad gráfica, sus melodías, efectos de sonido y su jugabilidad son dignos de ambas consolas de 32 *bits*. Su modo para 8 jugadores simultáneos soprendió a propios y extraños.

STREET RACER









Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software

Inter newts

servicom

Navegar por Internet nos va dando cada día frutos más maduros. Aquí tenéis lo más sobresaliente que hemos encontrado este mes.

RESIDENT EVIL 2 (PSX)

El interior de una comisaría será uno de los escenarios de la aventura.

GOEMON 5 (N64)

DRACULA X (PSX)

Konami parece haber cuidado de una forma especial el aspecto gráfico.

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software



X-MEN VS. STREET FIGHTER

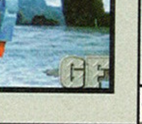
Los salones recreativos nipones acaban de recibir una nueva alternativa que se aleja de la onmipresente lucha poligonal. En esta ocasión, **Capcom** ha vuelto a recurrir a los luchadores de STREET FIGHTER, y les ha propuesto enfrentarse a los no menos poderosos X-MEN. La gran novedad es la especie de *tag team* que se ha incluido. Al iniciar el juego deberemos seleccionar dos personajes que, en cualquier momento de la partida, podremos intercambiar simplemente pulsando puño y patada fuerte simultáneamente. También incluye los *aerial rave*, también conocidos como *air combos*, que incluyó por primera vez la exitosa recreativa MARVEL SUPER HEROES. Esperamos verla pronto en nuestro país.

WARZARD & S. F. GAIDEN



Estas pantallas son lo último de lo último en cuanto a arcades de lucha. WARZARD utiliza la nueva placa de Capcom, el CPS III.









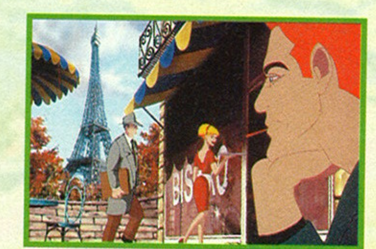






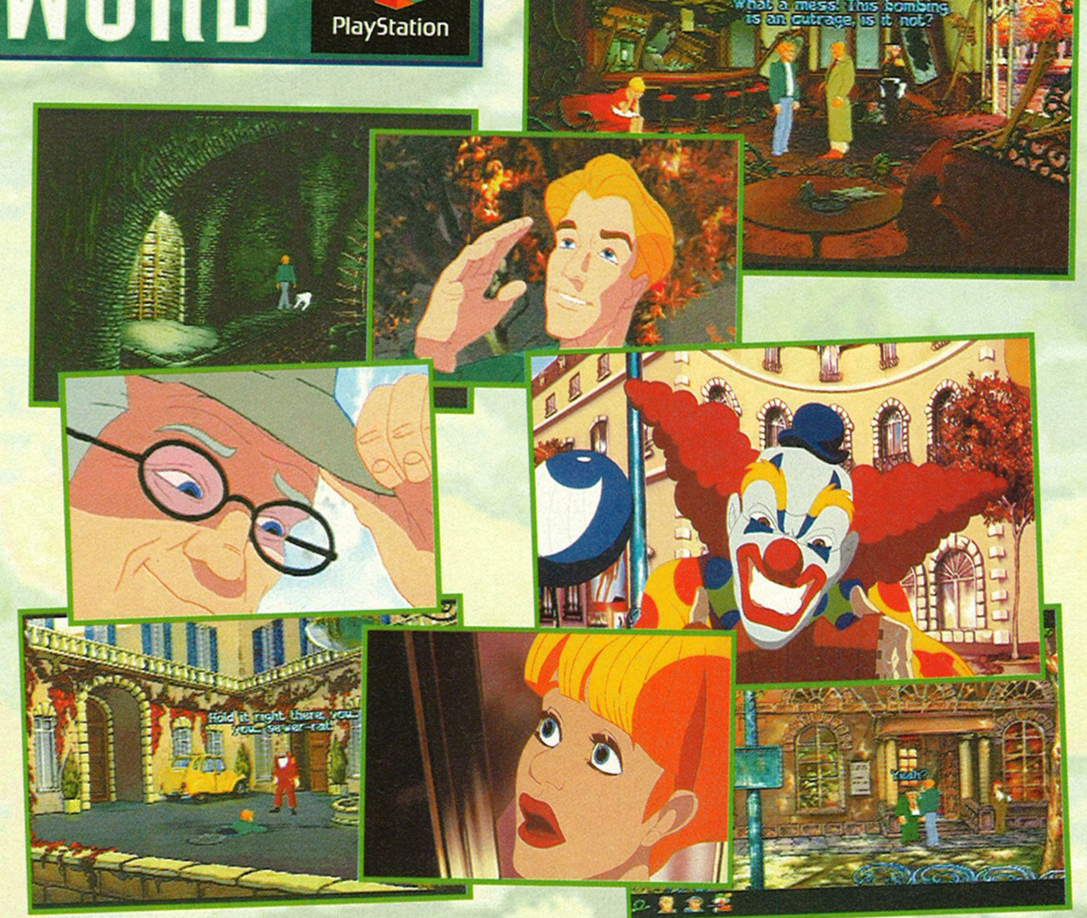






BROKEN SWORD

PlayStation



Pocas veces ha causado tanta alegría (por lo menos a quien redacta estas líneas) la aparición de un nuevo título para la consola de **Sony.** Pese a que existen otras aventuras gráficas en la actualidad (DISCWORLD y CHRONICLES OF THE SWORD), **BROKEN SWORD** cuenta con todas las papeletas para romper de una vez por todas con la maldición que parecen arrastrar las consolas con las aventuras gráficas. Es cierto que tanto ***Saturn*** como ***PlayStation***, a pesar de lo que pueda parecer, cuentan con ciertas limitaciones que se acentúan sobremanera con este tipo de juegos. Y es que la escasa memoria RAM con que cuentan estos sistemas resulta ser insuficiente para el gran número de animaciones (en alta resolución) que esta clase de juegos suele utilizar. Aun así, **Revolution Software** ha conseguido minimizar los mentados problemas, corroborando una vez más que, cuando se quiere, se puede. De

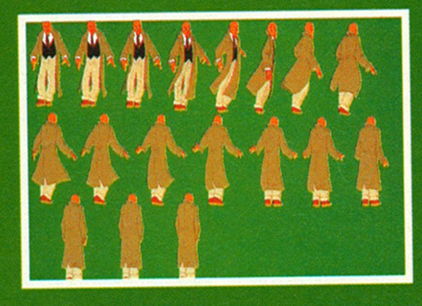


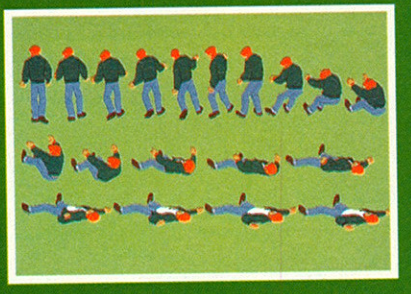


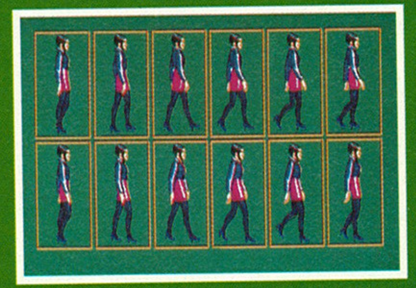
En el aeropuerto se nos mostrarán los distintos destinos a los que podemos trasladarnos. Lástima que de primeras sólo nos dejen visitar un par de países.

animaciones









El aspecto más destacable radica en la increíble calidad de las animaciones. El número de ellas utilizado para cada personaje y para cada acción es enorme. Lo que hace falta comprobar cuando la versión final esté en nuestras manos es si el acceso a la unidad de CD-ROM no será un problema a la hora de jugar.





BROKEN SWORD se podrán contar muchas cosas, casi todas ellas buenas, por supuesto. La tarjeta de presentación es, como no podía ser de otra forma, la insuperable calidad de unos gráficos en cuyo diseño ha participado gente con experiencia ya contrastada en compañías como la misma **Walt Disney** (de ahí el notable parecido entre el personaje protagonista de **BROKEN SWORD** y algún que otro hijo de la productora norteamericana como Aladino). Desde el principio hasta el fin se aprecia un cierto aire cinematográfico que ensalza aún más la impresionante presentación gráfica de un proyecto tan ambicioso como éste. Miles de animaciones, decenas de estancias, varios países por visitar (incluido



Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS

España) y unos diálogos tan elaborados como interesantes. Todo ello para deslumbrarnos con un entramado en el que cohabitan asesinos, tesoros y leyendas clásicas como la de la mismísima orden de los Templarios. Si algo diferenciará a **BROKEN SWORD** del resto de aventuras es, sin duda, su total traducción y doblaje al castellano y la increíble sencillez de su *interface* gráfico. Al clásico apuntar y pulsar del ratón, se le ha añadido un novedoso sistema que nos permite, al dialogar, encontrar sin ningún problema el tema que queremos proponer. Todo ello gracias al icono que sus programadores han diseñado para cada uno de los objetos y personajes que aparecen en la aventura, lo que nos permite prescindir de las aburridas listas de frases entre las que debemos elegir. Todo ello acompañado de una banda sonora impresionante que le añade un poco más de ambiente a un juego que ya de por sí está sobrado en este sentido. La espera, a buen seguro, merecerá la pena. Una aventura gráfica no aparece todos los días, y menos una tan buena como promete ser este **BROKEN SWORD**.

J. C. MAYERICK

LOS MADRUGONES, LOS LIBROS, LOS PROFESORES,...

VAS A NECESITAR ALGO

MUY FUERTE PARA SUPERARLO.





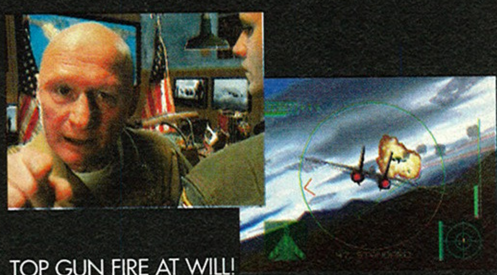




GUNSHIP.
Más que un simulador, un generador de realidad, de emociones fuertes y de arriesgadas misiones a los mandos del más poderoso helicóptero de combate. **DISPONIBLE EN JULIO.**



TRANSPORT TYCOON.
¿Tienes madera de empresario? Demuéstralo en esta lucha por conseguir los recursos minerales y distribuirlos con tu propia red de transporte.
DISPONIBLE EN NOVIEMBRE.



TOP GUN FIRE AT WILL!
Defiende tu espacio aéreo en este trepidante arcade que adapta la película. Con imágenes de vídeo digitalizadas y una banda sonora que te acelerará más que nunca. **DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE.**





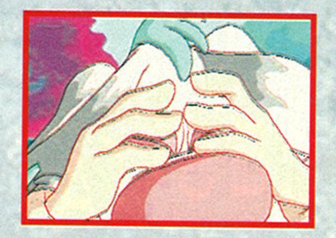
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

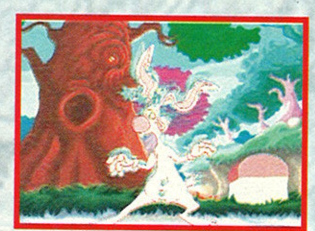
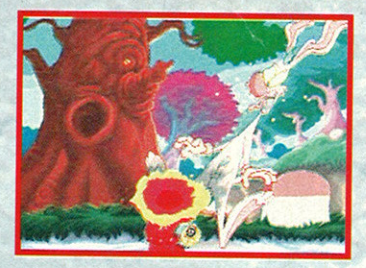
Todo el poder en tus manos.





Fantástico. Vista la fastuosa calidad de este juego para ***Game Boy***, que podréis comprobar en este número, y analizada la soberbia realización técnica de las entregas para 16 *bits*, en especial ***Super Nintendo***, lo que esperábamos para 32 *bits* era un fenomenal juego, y eso es lo que tenemos ante nosotros. Sin perder el esquema que hizo ganarse el corazón de muchos usuarios, y aunque sigue sin tener el encanto de aquel grandísimo juego llamado SUPER MARIO KART, la gente de **Vivid** nos



INTRO




BIFF




FRANK




STREET RACER





HEAD TO HEAD



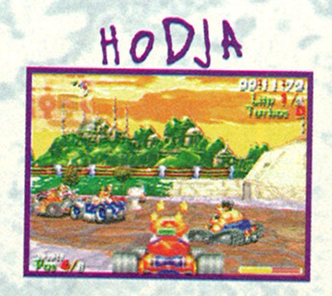

ha obsequiado con una maravillosa puesta en escena de uno de los juegos de coches más sobresalientes de la historia. Gracias a la potencia que un *hardware* superior es capaz de aportar, todos los elementos que encumbraron a este título dentro de su género han sido elevados a su máximo exponente. De esta manera, de cuatro jugadores simultáneos ahora pasamos a ocho, al *split screen* horizontal se ha añadido una opción de dividir la pantalla por bloques más o menos cuadrados para la modalidad *multiplayer*, y, sobre todo, el entorno tridimensional ha alcanzado unos niveles de suavidad dentro de la rapidez, realmente destacable. También debemos hacer mención a la incorporación del *modo micro*, que emulando a la célebre creación de **Codemasters** transformará a nuestros pequeños utilitarios en cochecillos rapidísimos cargados de jugabilidad, que en el modo de varios jugadores simultáneos, el split screen se convierte en un todos contra todos al mismo estilo que vimos en SUPER SKIDMARKS, también de **Co-**



HELMUT



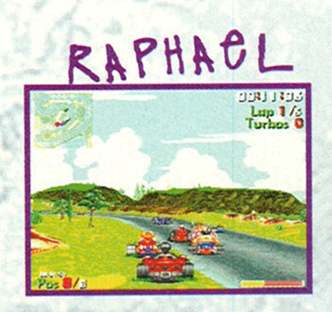

HODJA








RAPHAEL





SUMO SAN









demasters. Otras novedades son la inclusión de cuatro vistas, la repetición de la carrera desde distintos ángulos, el añadido de nuevos *items* y un montón de pequeños detalles que pronto iremos desvelando en próximos números. Los personajes y sus coches permanecen prácticamente invariables, así como la mayoría de sus poderes y magias especiales. En fin, un gran juego que gracias al buen regusto que dejó en anteriores entregas, y, sobre todo, gracias a la extraordinaria realización técnica, sin duda se convertirá en uno de vuestros favoritos dentro de las carreras de *Karts* y cochecillos pintureros. Lo dicho, en próximos números os ofreceremos un completo análisis para que descubráis los múltiples modos de juego y posibilidades de este gran juego de **Vivid Image** y **Ubi Soft**.

THE SCOPE







SURF





SUZULU





de Valor



VIRTUA STICK

Soporte metálico, mando de disparo rápido, joystick de recreativa y 8 botones. Siente en tus manos la fuerza de una ametralladora antiaérea. Para tus Virtua Fighter, Athlete Kings...



NUEVO

INFRA RED CONTROL PAD

Tu control remoto. Sin cables. Libertad total. Operativo hasta 15 metros. Para que guardes las distancias...



NUEVO

VIRTUA GUN

Desenfunda tu pistola para luchar en Virtua Cop 2.



NUEVO

ANALOG CONTROL PAD

El arma perfecta para defenderte en espacios de tres dimensiones. Joystick incorporado. Para tu Nights y otros juegos en 3D.

ARCADE RACER

El volante que te hará descubrir la sensación de pilotar todo un coche de carreras. Compruébalo a través de Sega Rally, Daytona USA Champioship Circuit Edition...



6 PLAYER ADAPTOR

Adaptador con el que 6 jugadores podrán atacar al mismo tiempo, en muchos terrenos: Worldwide Soccer, NBA, Guardian Heroes.



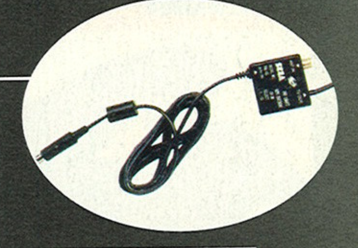
BACK UP MEMORY

Tu cargador de repuesto. Cartucho de 4 megas que amplía la memoria para salvar vidas. Fundamental en tus RPG.



CONTROL PAD

Diseño ergonómico, imprescindible para dominar cualquier juego.

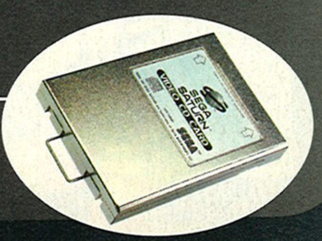


R F UNIT

Cable de antena para televisores sin entrada de Euroconector.

SISTEMA OPERATIVO PHOTO CD

Te permite reproducir fotografías reveladas en Photo CD.



TARJETA VIDEO CD

Convierte tu SEGA SATURN en un vídeo digital.



SONIC 3D

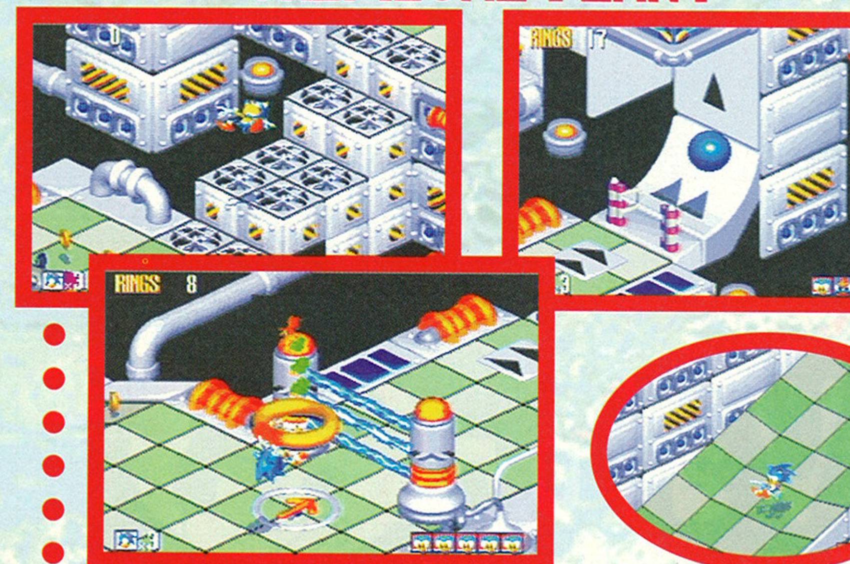
A estas alturas nadie puede negar el declive a marchas forzadas de las consolas de 16 *bits*. Si este año ya será bastante difícil encontrar novedades para los usuarios de ***Super Nintendo***, mucho peor lo tendrán los poseedores de los 16 *bits* de **Sega**, ya que los lanzamientos de este año apenas superan la veintena, quedando lejos los tiempos en los que ***Mega Drive*** disponía de casi trescientos juegos anuales. Pero ya se sabe, la transformación del mercado a nuevas tendencias provoca la desaparición de estas grandes consolas. Dentro de los pocos juegos que veremos este año se encuentra **SONIC 3D** que será, con toda seguridad, la última aventura de la mascota azul en ***Mega Drive***.

Desarrollado en el **Reino Unido** por **Traveller's Tales**, artífices de maravillas tales como LEANDER, MICKEYMANIA o el mismísimo TOY STORY, este título supone un giro radical al desarrollo de la saga en cuanto a perspectiva y objetivo de juego. Los programadores se han inspirado en SONIC LABYRINTH en lo que al diseño gráfico se refiere, pero añadiendo nuevas y refrescantes ideas. En primer lugar, y por primera vez en un SONIC, tendremos un objetivo que realizar para pasar de fase. Dicha mision será la de rescatar a unos entrañables personajes que ya aparecieron en uno de los arcades más emblemáticos de **Sega**. Estamos hablando, cómo no, del entrañable FLICKY, uno de los juegos más sencillos y adictivos que existen. Pero ahí no terminan los guiños de los programadores, ya que las fases que componen este juego son algunas de las más famosas de la tri-





CHEMICAL PLANT

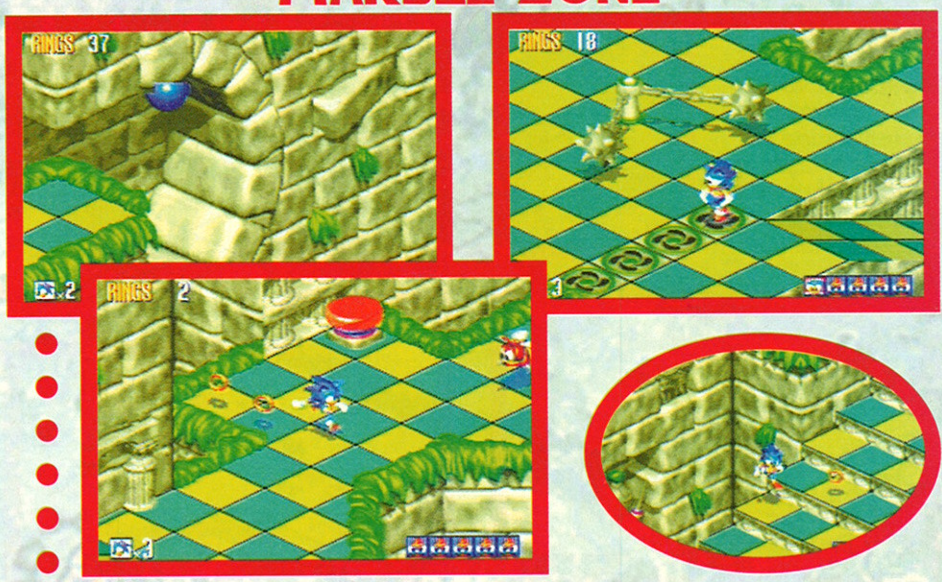


GREEN HILL

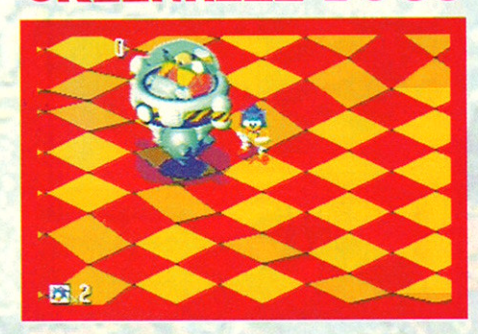


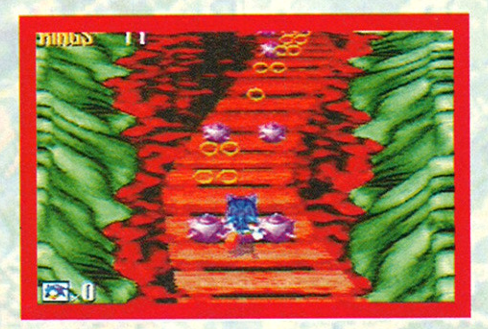


MARBLE ZONE



GREENHILL BOSS







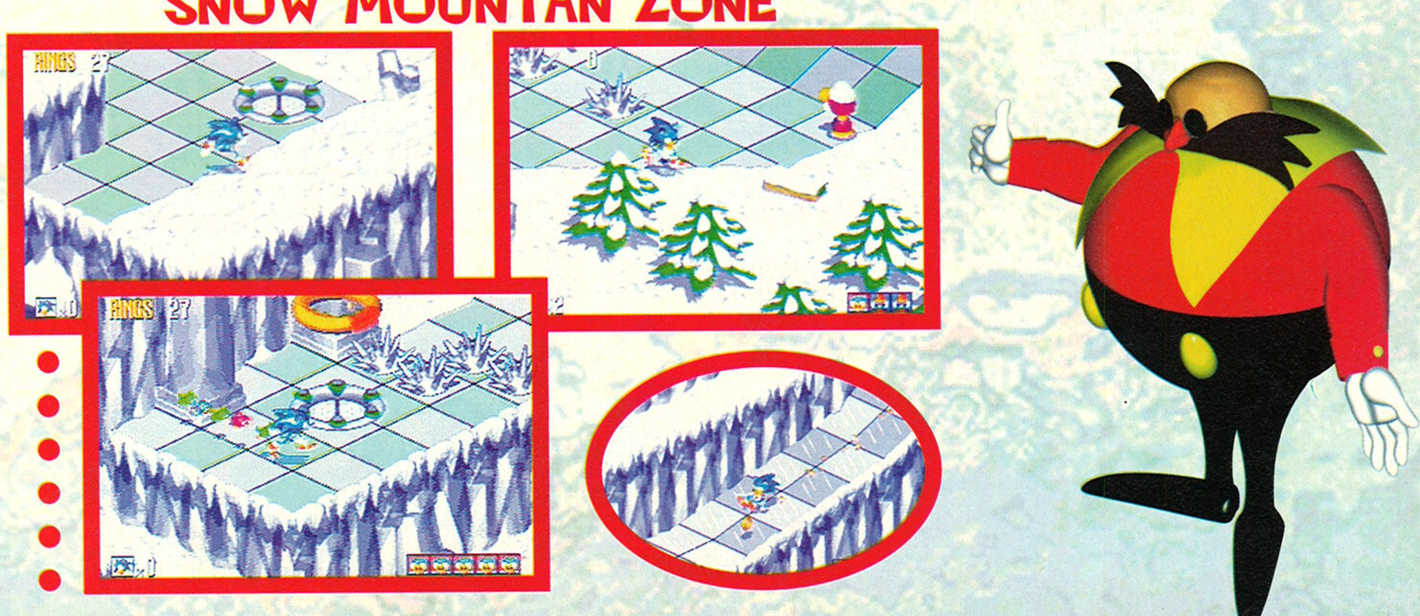
FASE 3 BOSS



logía de Sonic. Estas son Green Hil, Chemical Plant, Marble Zone, Snow Mountain, Volcano Zone, Casino Night y Scrap Brain, recreadas en auténtico 3D. El diseño de los personajes también ha cambiado bastante y, al igual que en TOY STORY, han sido renderizados y creados en 3D. Como era de esperar, el inefable



SNOW MOUNTAN ZONE

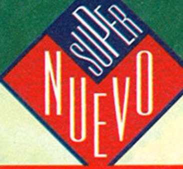


SUPER NUEVO

Este SONIC rompe con todos los moldes establecidos por la saga hasta la fecha, aportando grandes dosis de originalidad.

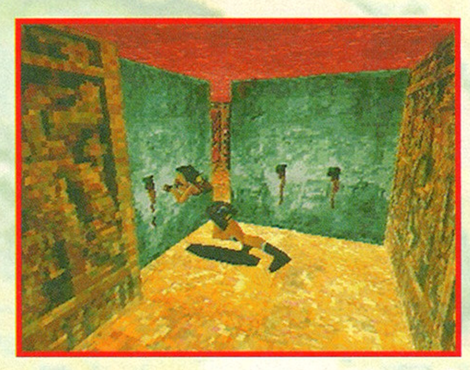
Robotnik no podía faltar a esta cita, y como siempre, nos visitará armado hasta los dientes. Terminar con él tendrá una dificultad añadida, la de calcular las distancias en un entorno tridimensional. Aunque éste sea el primer SONIC en el que no han intervenido los equipos de desarrollo japoneses, el buen hacer de **Traveller's Tales** logrará que nos divirtamos como nunca. Nadie podrá decir que un SONIC no es original, porque éste lo es y mucho.

THE PUNISHER





Ante nuestra heroína se erige la impresionante esfinge del faraón Asikitanga IV alias «El trompetilla».



La señorita Cruz es una mala bestia capaz de arrastrar bloques de granito como si fueran terrones de azúcar.



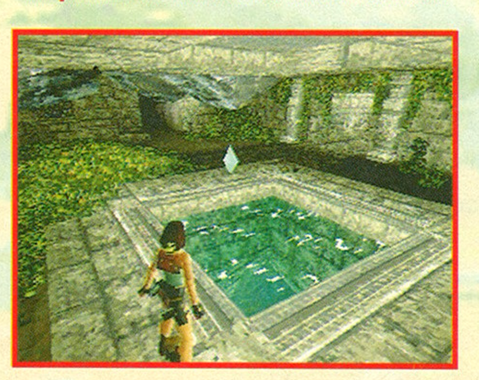
TOMB RIDER



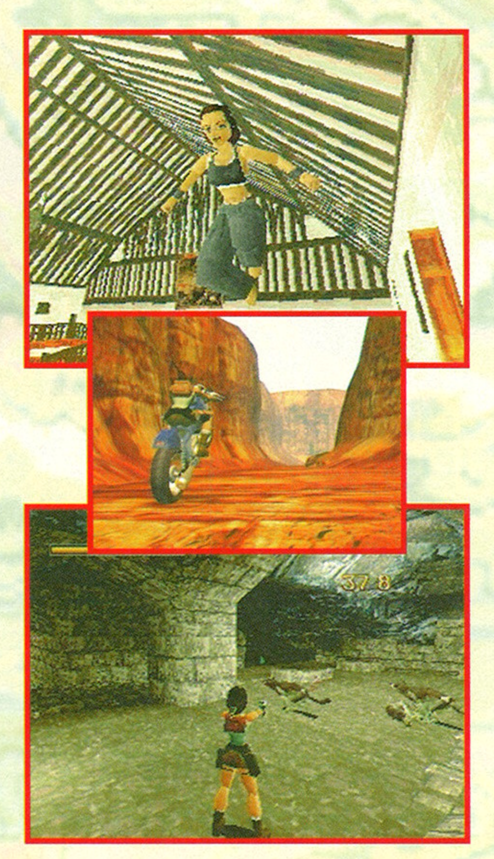
El trabajo más esperado de **Core Design** llega por fin hasta nosotros después de hacer su primera aparición en *PC* hace unos meses. Ahora le toca el turno a *Saturn*, y antes de fin de año los usuarios de *PlayStation* tendrán también la oportunidad de disfrutar con este impresionante ejercicio de programación de los creadores de RICK DANGEROUS y otras legendas de la historia del *software*. Definido por sus propios creadores como un PRINCE OF PERSIA tridimensional, **TOMB RAIDER** nos presenta a Lara Cruz, una intrépida arqueóloga que salta acantilados, corre, troncha osos con sus propias manos y ni siquiera se despeina bajo el agua. Toda una supermujer de sinuosas curvas y músculos de acero, protagonista de uno de los pocos juegos de 32 *bits* que puede alcanzar el honor de compararse con esa bestia poligonal llamada SUPER MARIO64. Vale, puede que las texturas sean más gruesas y que los polígonos y efectos de luz canten bastante más que el coloso de 64 *bits*, pero considerando que hablamos de *Saturn*, el resultado es francamente impresionante. A ver quien es el guapo

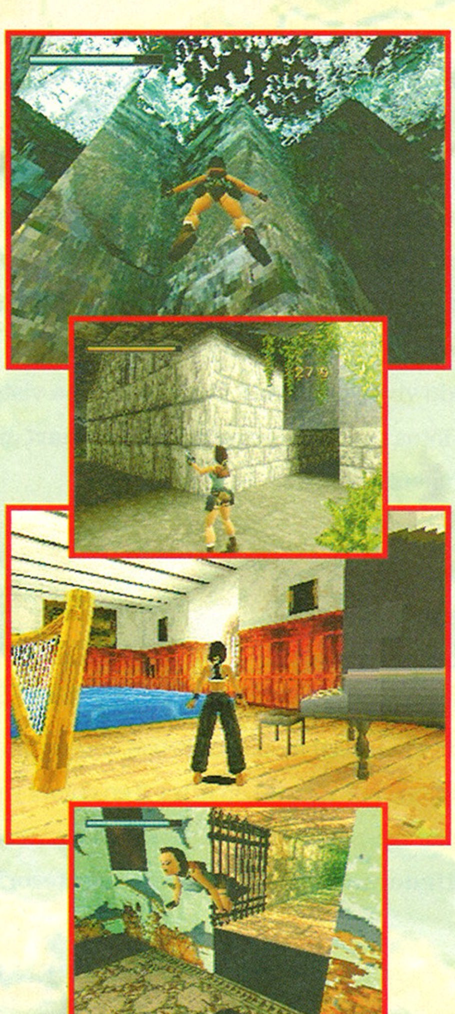


«Espera tonta... no corras. No voy a hacerte ningún daño. Tan solo quiero limpiarme el sarro con tus costillas».





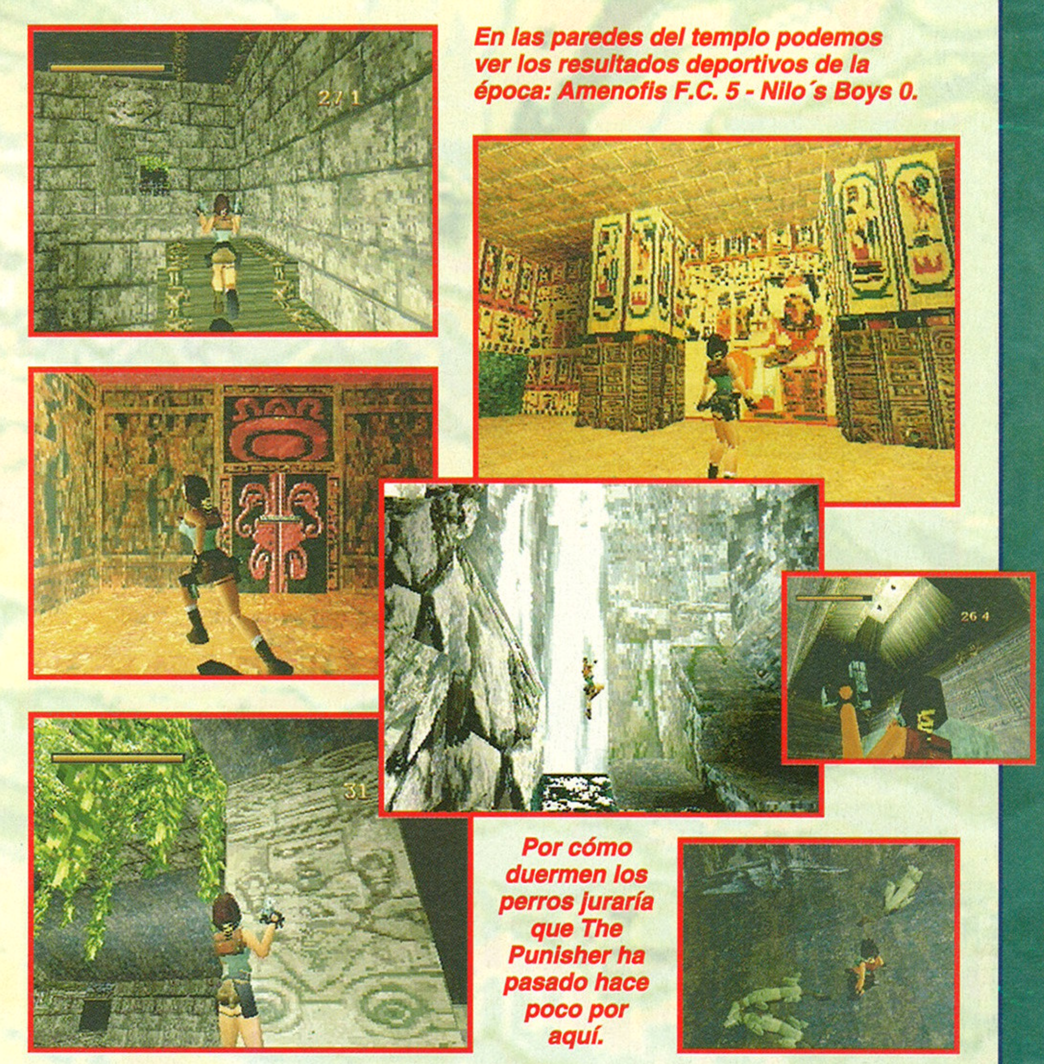






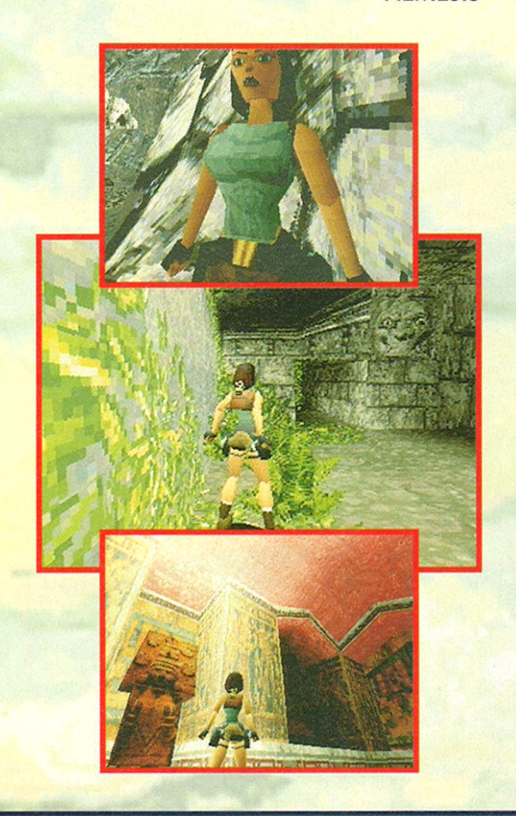
que se atreve a criticar a un juego que ofrece en 32 *bits* una libertad total de movimientos en un entorno 3D en el que es posible trepar, escalar, deslizarse, luchar bajo el agua con cocodrilos, incluso encontrar mil homenajes a las películas de aventuras (desde el famoso meño rodante de INDIANA JONES hasta los lagartos de JURASSIC PARK), todo ello con una calidad gráfica sencillamente magistral, inimaginable hasta la fecha en ***Saturn***. Y todo esto teniendo en cuenta que hablamos de un juego que todavía no está acabado. A la versión *beta* que nos ha llegado habrá que añadirle además las *intros*, muchas fases más, armamento pesado, y unos gráficos aún más suaves y depurados. No podemos esperar para verlo.

NEMESIS



En las paredes del templo podemos ver los resultados deportivos de la época: Amenofis F.C. 5 - Nilo´s Boys 0.

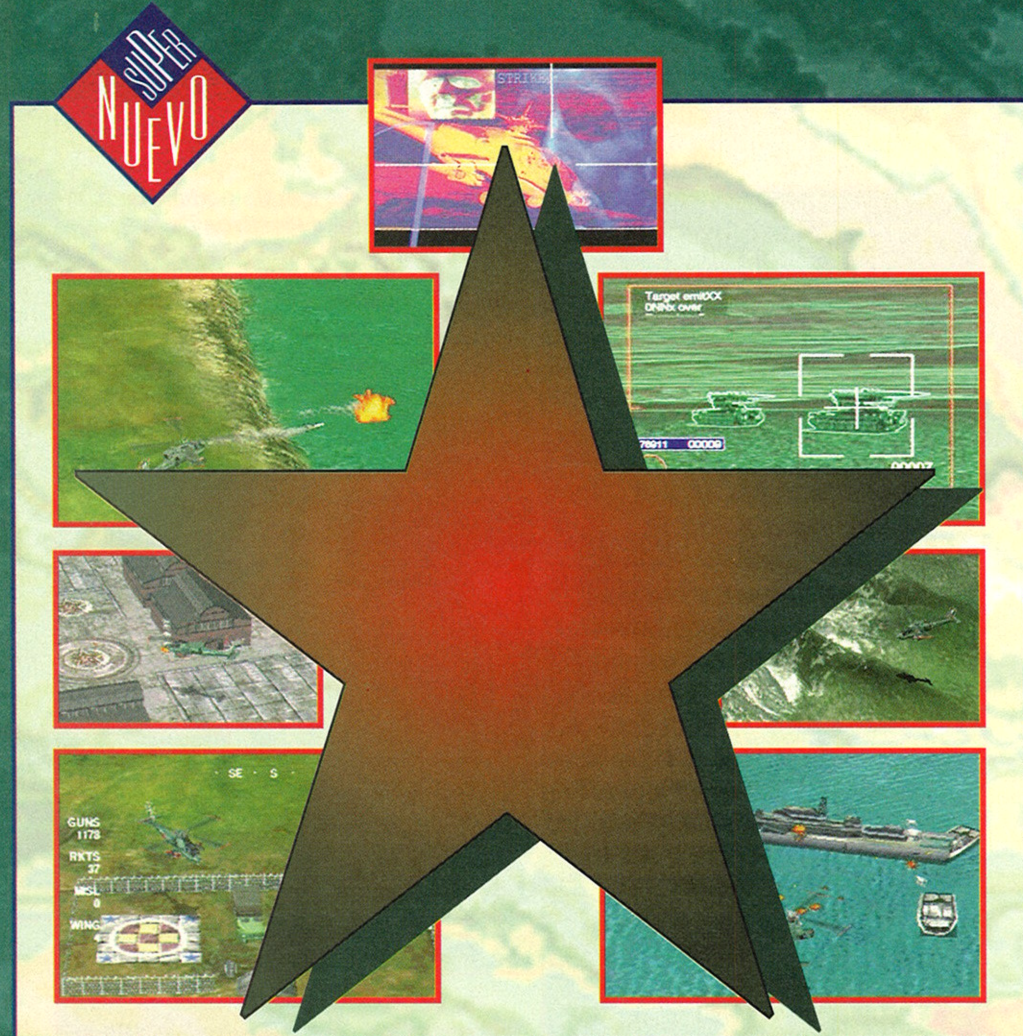
Por cómo duermen los perros juraría que The Punisher ha pasado hace poco por aquí.



UNA MUJER DE RECURSOS



Como toda buena aventura que se precie, Lara es capaz de realizar todo tipo de acciones como nadar, trepar por las paredes, saltar riscos, empujar bloques... Incluso es capaz de despacharse toda la fauna autóctona con su viejo par de pistolas. Pero eso sí, es incapaz de callar la boca a The Punisher.



SOVIET STRIKE





ARMAS



ANTES DE COMENZAR CADA MISION TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE ELEGIR TODO NUESTRO ARMAMENTO.

La mítica saga *Strike* de **Electronic Arts**, que tanto éxito obtuvo en 16 *bits* con la trilogía JUNGLE, URBAN y DESERT STRIKE, vuelve de nuevo a la carga con una remozada y asombrosa secuela para ***Saturn*** y ***PlayStation***. A primera vista, y sólo estamos ante una versión *beta*, el cambio de formato le ha dado a este clásico toda la espectacularidad y el realismo gráfico que siempre deseamos los amantes de este género. La diferencia fundamental en este apartado la encontraremos en el diseño de los escenarios de este **SOVIET STRIKE**, que son un verdadero prodigio visual en el que las texturas, por su variedad y calidad, y una excelente recreación del relieve, nos proporcionan un marco único para la acción. A este singular entorno habría que añadirle el amplio y ca-

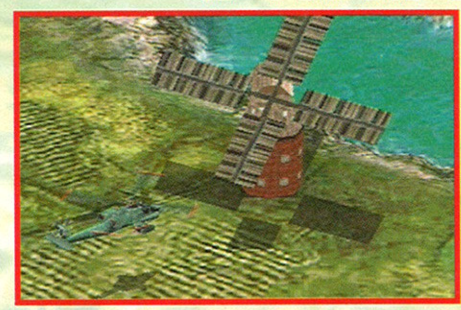


GRACIAS A LA UTILIZACION DE UNAS IMPRESIONANTES MAQUETAS EN SU PROGRAMACION, SOVIET STRIKE POSEE UNO DE LOS ENTORNOS GRAFICOS MAS ESPECTACULARES DE TODOS LOS TIEMPOS.

COMO PODEIS VER EN ESTAS BELLAS IMAGENES, EN SOVIET STRIKE HAY TANTA ACCION COMO VARIEDAD DE OBJETIVOS. SALIR VIVO DE ESTE INFIERNO SERA UN AUTENTICO MILAGRO.



A VISTA DE PAJARO




SOVIET STRIKE CUENTA CON DOS PERSPECTIVAS DE JUEGO. LA PRIMERA ES IDENTICA A LAS DE LAS ANTERIONES VERSIONES. LA SEGUNDA, POSTERIOR Y SIN GIRO DEL HELICOPTERO, AUNQUE MENOS ESPECTACULAR ES MAS MANEJABLE Y CLARA EN ATAQUE.

si interminable abanico de vehículos, defensas, construcciones y demás elementos con que nuestros enemigos suelen darnos la bienvenida. Otros aspectos novedosos que pueden resultar de gran interés son la incorporación de dos perspectivas de juego, balanceos laterales de nuestro helicóptero y un repertorio sonoro mucho más contundente y efectivo. Por lo demás, todo se mantiene absolutamente fiel al esquema ya clásico de la saga *Strike*: un mastodóntico escenario con múltiples y complejas misiones y varios objetivos por misión. Dicho así puede parecer algo sencillo, pero podemos aseguraros que la dificultad de **SOVIET STRIKE** está perfectamente ajustada, y completar una misión requiere importantes dosis de habilidad y estrategia. Hasta la llegada de la versión final, tendremos que contentarnos con este prometedor avance de **SOVIET STRIKE**, uno de los títulos más importantes de **Electronic Arts** para este año.

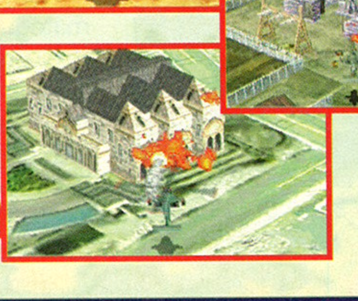
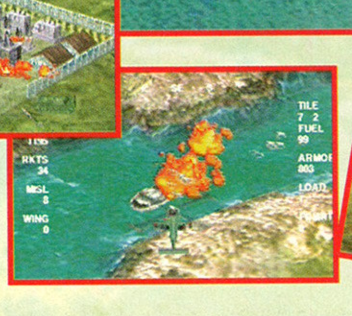
DE LUCAR



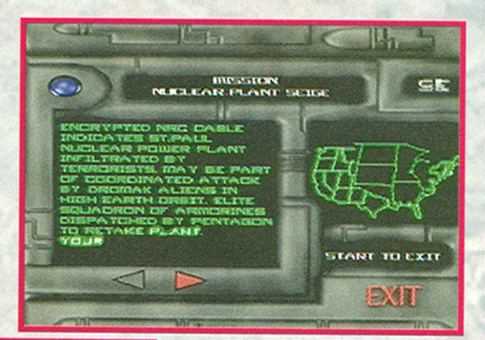



ARRIBA Y ABAJO PODEIS VER UNO DE LOS ASPECTOS MAS TRABAJADOS DE SOVIET STRIKE: LA INFORMACION SOBRE LOS OBJETIVOS. ELECTRONIC ARTS HA DEMOSTRADO TENER UN GUSTO EXCELENTE.

EL REALISMO DE ESTE JUEGO HARA PALIDECER A AQUELLOS QUE TUVIERON EL PLACER DE DEGUSTAR LAS VERSIONES DE 16 BITS. EL CAMBIO DE FORMATO VA A SUPONER UNA AUTENTICA REVOLUCION.



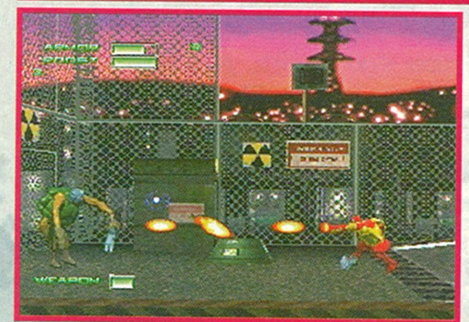
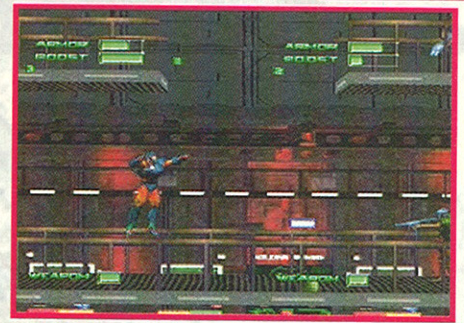
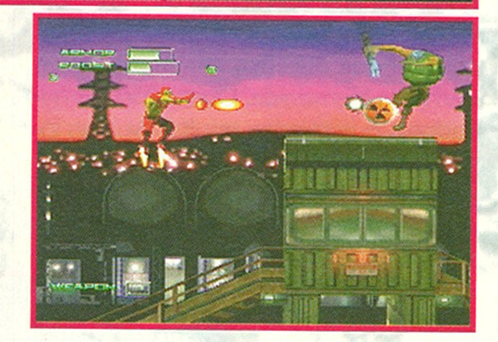








Una vez más héroes del cómic participan en un videojuego de acción.



IRONMAN & X-O MANOWAR





DOS JUGADORES



COMO OS PODEIS IMAGINAR, JUGANDO A DOBLES CON UN AMIGO Y CONTROLANDO CADA UNO A UNO DE LOS DOS SUPERHEROES PROTAGONISTAS, EL JUEGO GANA EN INTENSIDAD Y DIVERSION. UNA OPCION QUE JAMAS DEBIERA FALTAR EN ESTE TIPO DE JUEGOS DE LUCHA.



Cuando hay algunos que aún nos estamos preguntado por qué en **España** Iron Man fue rebautizado con el nombre del Hombre de Hierro, la compañía **Acclaim** va y nos sorprende con un espectacular *beat´em-up* para ***PlayStation*** y ***Saturn*** protagonizado por este superhéroe y X-O Manowar, otro personaje de leyenda en el mundo del cómic. Estos dos superhombretones pertenecientes a **Marvel** y **Valiant** respectivamente, debutan en el mundo de las consolas con un juego que presume de ser la quintaesencia de la animación y en el que se han empleado el mismo sistema de renderización y animación que en la superproducción cinematográfica TOY STORY. Aunque el videojuego se encuentra a tan solo un 70 % de su programación, ya se puede intuir parte de esa gran labor gráfica y también se pueden avanzar algunos datos de la estructura del juego. **IRONMAN & MANOWAR IN HEAVY METAL** contará, entre otras muchas cosas, con un de-











Siguiendo los esquemas clásicos de los beat´em-up con scroll, se han incluido espectaculares renderizaciones en el apartado gráfico.





sarrollo no lineal, combates casi constantes, nada menos que 20 jefes finales y un ritmo frenético en la acción. Aunque la acción ocupará un papel estelar, los programadores intentarán reflejar también el espíritu y las virtudes de una historia basada en un cómic e intentarán integrar ambos conceptos en un aventura total. Si lo lográn estaremos ante un grandísimo juego que ardemos en deseos de tener en las tiendas.

DE LUCAR

SUPER NUEVO

DAVIS CUP by NEC

PLAYSTATION

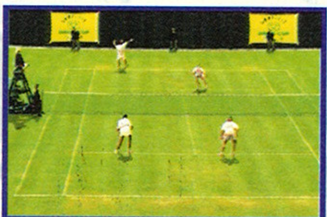
NEC-TELSTAR

CD ROM

JAPON

DAVIS CUP

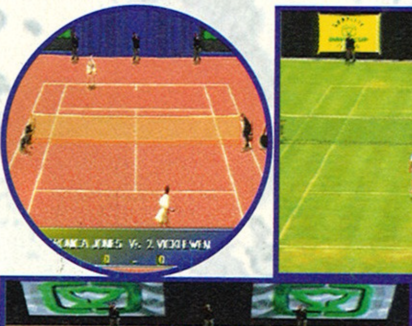
PlayStation





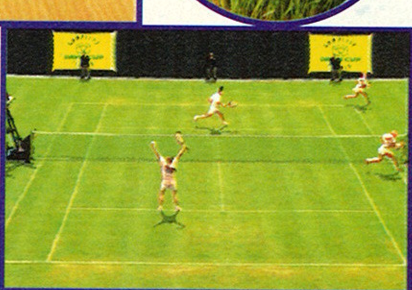
El mundo de la raqueta vuelve al punto de mira de los usuarios de *PlayStation* gracias al último lanzamiento de **NEC**. El compacto recoge el apasionante mundo de la **Copa Davis**, olvidado desde el cartucho creado para *Mega Drive* con el mismo título. Sin embargo, y a pesar de la coincidencia en la denominación, el nuevo programa no tiene nada que ver con el creado para los 16 *bits*. **DAVIS CUP** utiliza gráficos renderizados para representar los movimientos de los jugadores. Las magníficas animaciones compensan la escasez de perspectivas incluidas. Además del aspecto visual, los aficionados al tenis agradecerán la utilización del mismo sistema de competición utilizado en el torneo real. De esta manera, en cada eliminatoria los dos componentes de cada equipo se enfrentan a sus rivales en partidos individuales y en dobles. Una oportunidad para revivir emociones perdidas en la competición tenística por países más importante del mundo. El mes que viene daremos buena cuenta del que a buen seguro se convertirá en uno de los mejores simuladores de esta disciplina deportiva.

JAVIER ITURRIOZ



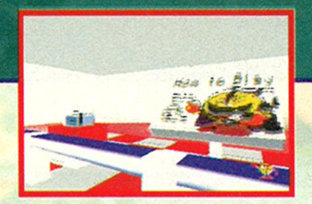








MUSEUM

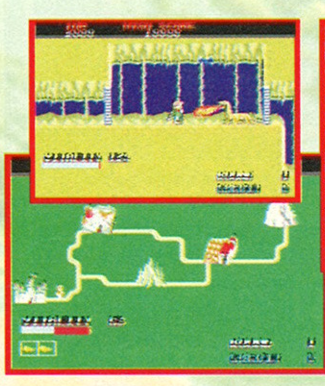






Namco lo está haciendo bien. Bien porque nos sigue entregando obras de arte de la programación contemporánea. Y bien porque ha hecho que la moda de los clásicos de toda la vida sea, para muchos, una auténtica vista atrás que nos permita comprobar cómo se ha avanzado en esto del ocio audiovisual. Para reforzar su presencia en este segmento, **Sony** se dispone a lanzar en nuestro país la segunda entrega de sus compilaciones de clásicos. La novedad más importante es que los juegos menos representativos de este segundo volumen, que ya viera la luz en **Japón**, han sido sustituidos por otros mucho más acordes con los gustos europeos. Así, finalmente, los juegos incluidos serán DRAGON BUSTER, SUPER PACMAN, GROBDA, GAPLUS, MAPPY y XEVIOUS. Un cambio a mejor que sin duda degustarán con fruición los aficionados a los juegos con cierta estirpe.

THE SCOPE





DRAGON BUSTER

Espadas y dragones como protagonistas.



SUPER PACMAN

Otra versión del juego estrella de la compañía

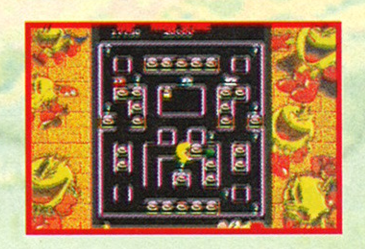


NAMCO VOL.2







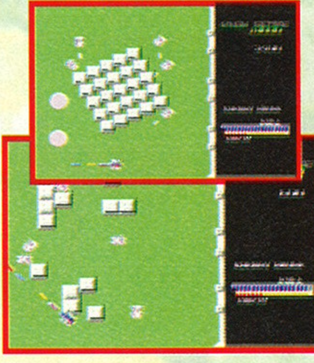


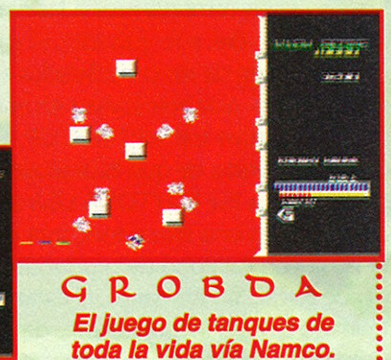


GAPLUS

Una especie de GALAGA con nuevos alicientes.







GROBDA

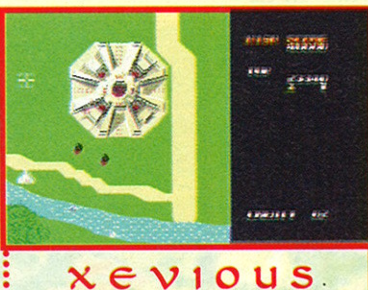
El juego de tanques de toda la vida vía Namco.





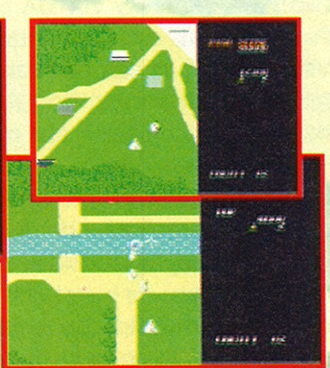
MAPPY

Divertidísimo. Uno de los mejores títulos.



XEVIOUS

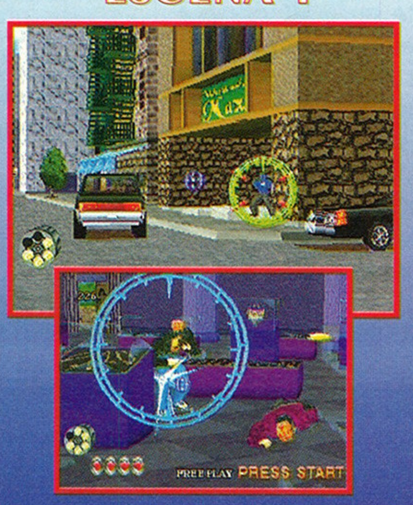
Quizá el más clásico de todo este volúmen.





BEGINNER

ESCENA 1



Desde los primeros instantes nos envolveremos en una acción trepidante, sin tiempo apenas para la recarga de nuesta pistola. Las víctimas inocentes están presentes en mayor número.

ESCENA 2



Cada fase se divide a su vez en tres escenas. Cada vez que acabemos una de ellas se nos mostrará una pantalla en la que podremos observar los detalles de nuestra «carnicería».

ESCENA 3



Los escenarios cuentan con un gran número de elementos que acusarán la fuerza de nuestros disparos. Cristaleras rotas, cajas, teléfonos públicos, etc. son algunos ejemplos de esto.

VIRTUA COP 2





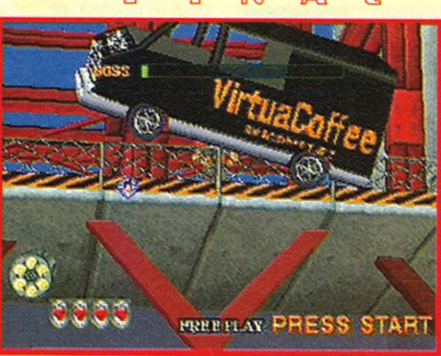


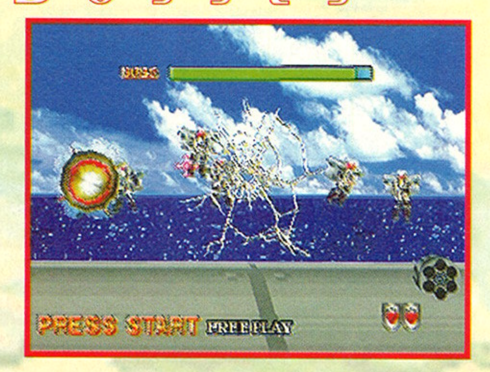


Dos jugadores



Final Bosses





Si nos remontamos a las Navidades del año pasado, el primer juego de los considerados «grandes» que aterrizaban en el mundo ***Sega Saturn*** fue VIRTUA COP. Fue la primera muestra de que la desilusión que para muchos fue DAYTONA USA se quedaría sólo en una mera anécdota dentro del fastuoso catalogo de producción propia de **Sega**. Sin embargo, el éxito de este juego tuvo el inconveniente de prácticamente coincidir en el tiempo con dos colosos de la casa bastante más apetecibles: SEGA RALLY y VIRTUA FIGHTER 2. Por «culpa» de estas dos obras maestras, VIRTUA COP, a pesar de alcanzar un notable éxito de ventas, no tuvo el rendimiento y la aceptación que merecía por el gran esfuerzo realizado en tratar de convertir, practicamente al *pixel*, los encantos de la recreativa de donde provenía. De hecho, fue considerado por muchos miembros de la redacción como la conversión más fidedigna de todas las que hemos visto en las llamadas consolas







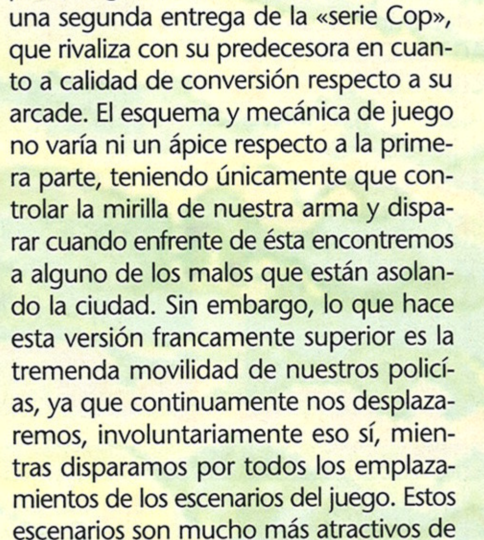




ELEGIR CAMINO



Como novedad, en esta versión se nos planteará en algunas ocasiones la disyuntiva de elegir entre dos caminos. Un motivo más para acrecentar el atractivo del programa.



de última generación. Casi un año después, **Sega** nos vuelve a obsequiar con una segunda entrega de la «serie Cop», que rivaliza con su predecesora en cuanto a calidad de conversión respecto a su arcade. El esquema y mecánica de juego no varía ni un ápice respecto a la primera parte, teniendo únicamente que controlar la mirilla de nuestra arma y disparar cuando enfrente de ésta encontremos a alguno de los malos que están asolando la ciudad. Sin embargo, lo que hace esta versión francamente superior es la tremenda movilidad de nuestros policías, ya que continuamente nos desplazaremos, involuntariamente eso sí, mientras disparamos por todos los emplazamientos de los escenarios del juego. Estos escenarios son mucho más atractivos de diseño, cuentan con mayores elementos activos (es decir, partes del decorado a las que le afectan nuestros disparos), y el movimiento es si cabe más fluído. En esta *beta* tenéis imágenes de las dos primeras fases del juego. Disfrutadlas.

THE SCOPE



MEDIUM



ESCENA 1



La lentitud en el desplazamiento de la mirilla cuando utilizamos el control-pad hacen más que recomendable la utilización de la pistola, con la que además, nos meteremos mucho más en el papel.

ESCENA 2



Las explosiones y las persecuciones por el exterior de los edificios, son uno de los puntos más sobresalientes de esta secuela. La calidad gráfica alcanza tintes magistrales.

ESCENA 3



Al estar nuestro recorrido previamente marcado y no tener que generarlo en tiempo real la consola, los desplazamientos son muy fluidos, sin ningún fallo y sin superposición de planos.











GALAGA & GALAXIAN

NINTENDO-NAMCO

1 MEGA | JAPON

Los amantes de la historia del videojuego están de enhorabuena, ya que **Namco,** de la mano de **Nintendo,** ha tenido la genial idea de lanzar dos de sus títulos más clásicos, **GALAGA** y **GALAXIAN.** Además de ser reproducciones casi exactas de los originales, en el modo ***Super Game Boy*** disfrutaremos de las ventajas del color y los siempre bienvenidos marcos de pantalla. Su lanzamiento tendrá seguidores y detractores por igual, pero debemos recordar que **GALAGA & GALAXIAN** es, sobre todo, historia.

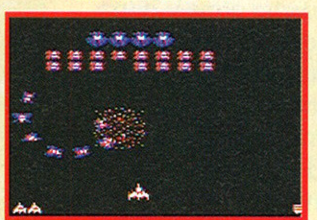
J. C. MAYERICK











GALAXIAN

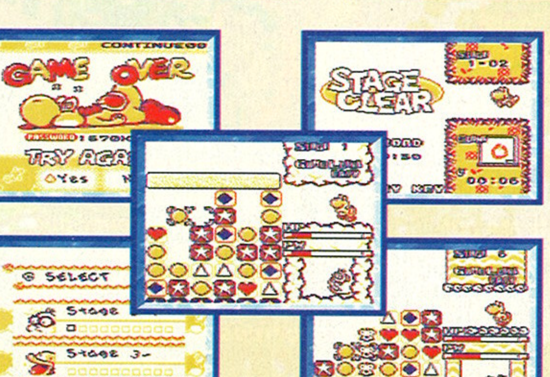


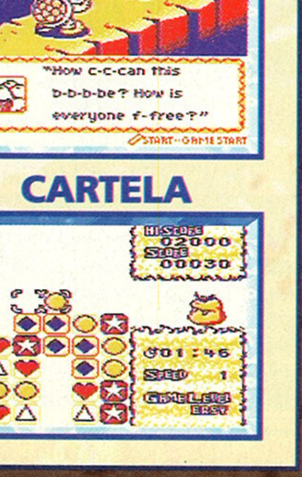


TETRIS ATTACK

El mes pasado le tocó a ***Super Nintendo*** y éste, como no podía ser de otra forma, a ***Game Boy.*** **TETRIS ATTACK** aborda, por enésima vez, el clásico creado por **Alexey Pajitnov**, aunque en esta ocasión **Nintendo** se ha permitido el lujo de descargar todo el peso del cartucho sobre su cada vez más carismático Yoshi. Decenas de niveles, varios modos de juego y una realización técnica que va mucho más allá de lo que un juego de este tipo necesita. Son, sin duda, unas credenciales más que fiables con las que **Nintendo** nos obsequiará próximamente.

J. C. MAYERICK





CARTELA



NINTENDO-INTELLIGENT SYSTEMS

2 MEGAS | JAPON















PISTAS



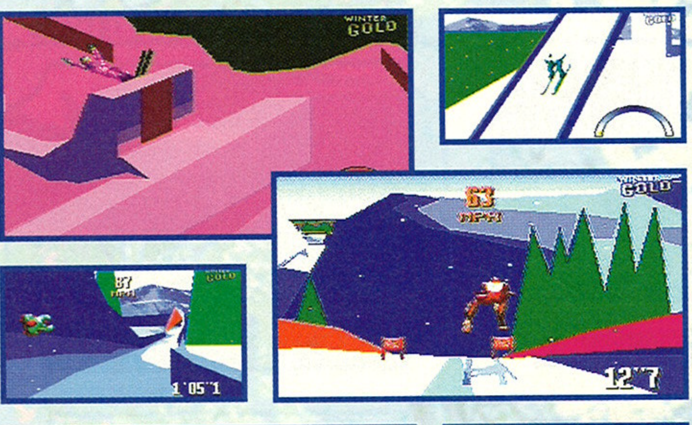
RECORDS



WINTER GOLD

Los 16 *bits* de **Nintendo** renacen de sus cenizas con un cartucho digno de los momentos de auge de esta consola. Además, el programa entra en el mundo del esquí, al que tradicionalmente se le ha prestado escasa atención dentro de los videojuegos. La *intro*, en la que se mezclan imágenes de las pruebas incluidas, hace prever que el juego que se esconde detrás de la misma no es otro lanzamiento más para cubrir el expediente. La incorporación del *chip SFX* permite una gran espectacularidad en el desarrollo de las seis pruebas incluidas. La difícilmente evitable similitud en algunas de estas disciplinas y la monotonía de las pistas blancas son las principales dificultades a las que se ha enfrentado **Funcom**. Sin embargo, la compañía noruega ha logrado superar estos problemas con lo que sin duda es uno de los mejores programas para ***Super Nintendo*** de los últimos meses. Esperamos que cunda el ejemplo, y que los usuarios de consolas de 16 *bits* sigan recibiendo alegrías de este tipo en próximas fechas.

JAVIER ITURRIOZ



PRUEBAS

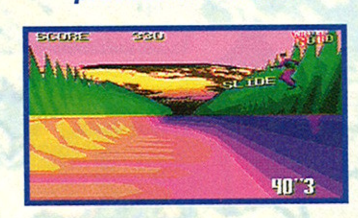


Es posible participar en seis pruebas diferentes.

MEDALLERO



Entre las competiciones se incluye una olimpiada.

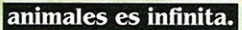

CREAR JUGADORES



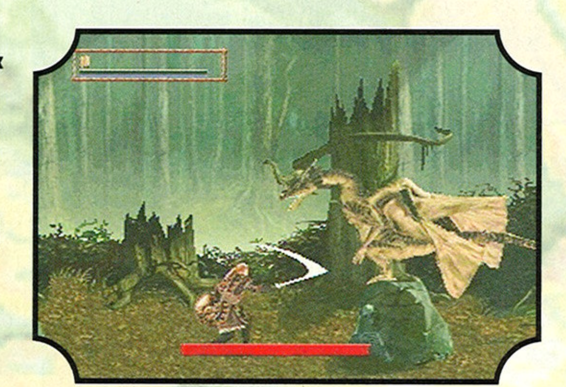
Este curioso editor de jugadores nos permite diseñarlos a nuestro completo antojo.

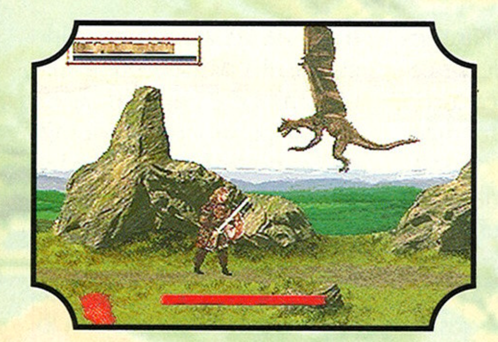


DRAGONES



A diferencia de la película, en esta ocasión nos veremos las caras con todas las especies conocidas de dragón, a cual más terrorífica y complicada de matar. La sabiduría de estos animales es infinita.







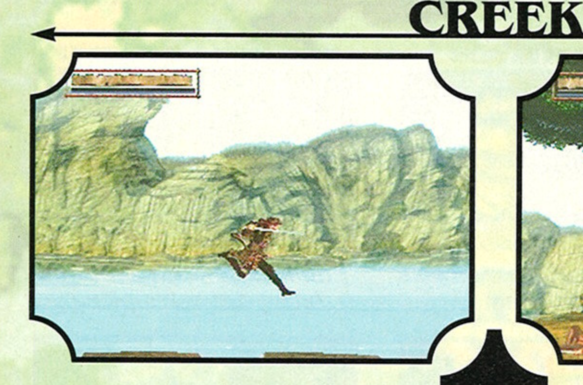
Pocas son de momento las películas que han desfilado por las consolas de 32 *bits*. En los próximos meses tendremos el honor de disfrutar, gracias a **Acclaim,** de algunos de los futuros éxitos de la pantalla grande. **DRAGONHEART** supone un regreso a las películas de espada y brujería, a esas producciones que nos hicieron soñar de pequeños. Protagonizada por **Dennis Quaid** y con **Sean Connery** poniendo la voz al dragón protagonista (en la versión original por supuesto), llegará a nuestras pantallas en Noviembre, y más o menos por esas fechas disfrutaremos de la correspondiente versión para 32 *bits*. Los que leyeran la *review* de **Game Boy**, recordarán que el desarrollo de **DRAGONHEART** era el de un *RPG*, con algunos elementos de arcade. Pues olvidaros de todo lo que visteis entonces, porque estamos ante un arcade en toda regla. La verdad es que **DRAGONHEARTH** nos recuerda y bastante a **SHINOBI X**, pero bastante más brusco, aunque eso es una cosa que no se podrá juzgar hasta que tengamos en nuestras manos la versión final. Los decorados son de una belleza palpable, con un colorido bastante logrado. Los escenarios son bastante variados y siguen fielmente los que

DRAGON HEART



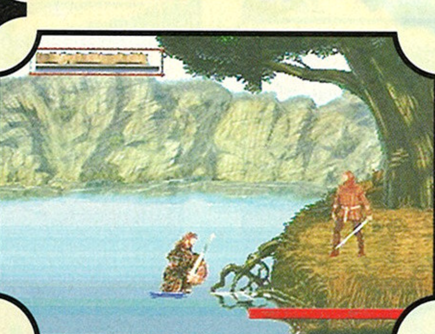


CREEK





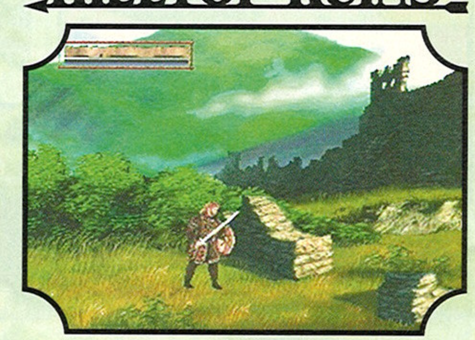


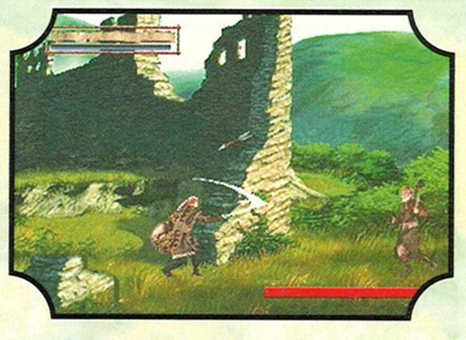




Directores de Arte en celo te atacarán desde los cielos. En el río te verás obligado a saltar de tronco en tronco, como De Lúcar en su piso.

HILLTOP RUINS





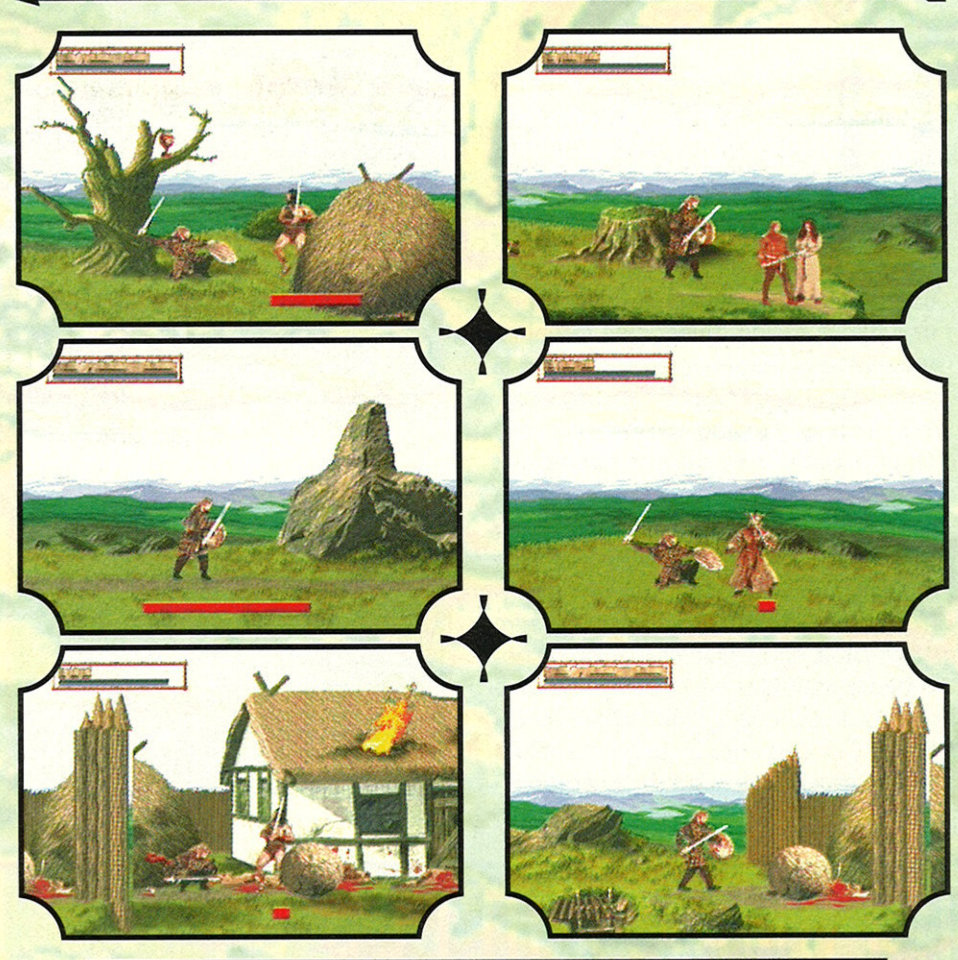
Asikitanga prefiere la muerte a ir a Londres con The Punisher.



aparecen en la película. Como nota de originalidad hay que destacar que es el primer juego de este estilo en el que nuestro personaje se cansa al utilizar la espada, por lo que nuestros ataques deben ser constantes pero reposados. Otro detalle digno de mención son las animaciones de los enemigos, ya que cada uno se muere de una manera, con unos gritos bastante exagerados. Los dragones creados para el juego son de gran belleza, y posiblemente constituyen la nota más espectacular del juego. En el próximo número os desvelaremos todos los secretos de este prometedor y medieval juego.

THE PUNISHER

PLAINS OF LATHEON



Estas son las verdes praderas de algún reino olvidado. En ellas nos encontraremos a fieros enemigos y algún maquetador desbocado.

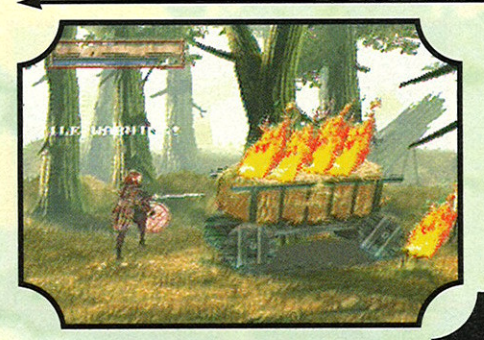
DARK FOREST





El Ballet Zoom nos pondrá las cosas difíciles en algunos momentos.

PINE FOREST









En estas pantallas podréis apreciar que no contamos aún con una versión acabada del juego. El mensaje que de la parte superior izquierda lo delata.



Hace unos meses os ofrecimos la noticia del lanzamiento en **Japón** de la segunda parte de INTERNATIONAL VICTORY GOAL. Este programa, al que se le dio el título de **VICTORY GOAL 96**, hizo surgir en la redacción una sana envidia por los usuarios nipones que podían disfrutar de uno de los mejores juegos de fútbol jamás creados. Tal y como ocurrió con la primera entrega, **Sega** ha decidido lanzar este juego al mercado europeo. Para ello se han sustituido los equipos nipones por selecciones nacionales, y además se ha incorporado un editor de jugadores que hará las delicias de los fanáticos de la simulación. Un comentarista, con un inglés no demasiado ortodoxo, y una *intro* modificada, completan el abanico de novedades incluidas en el compacto que dentro de poco se comercializará en **España.** Gráficamente el juego mantiene toda la espectacularidad de la versión ja-





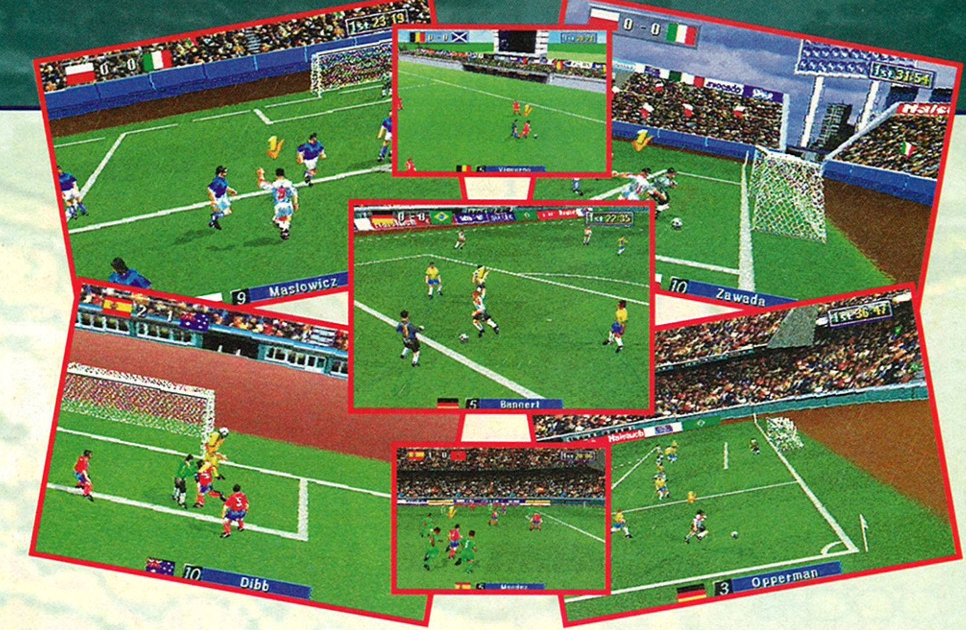


WORLDWIDE SOCCER 97







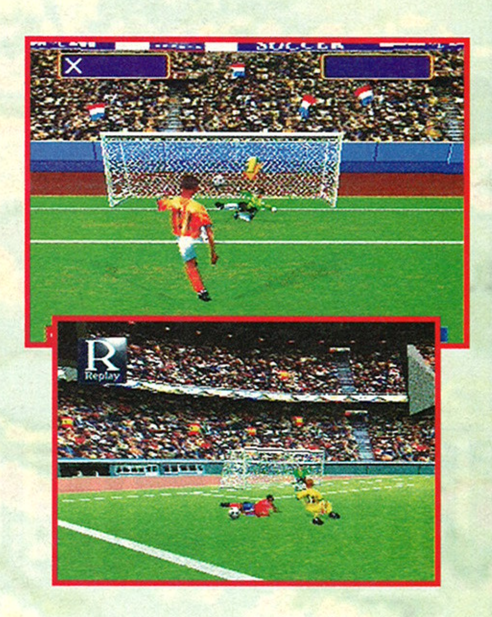




ponesa gracias a los impresionantes gráficos poligonales utilizados. Los desplazamientos de los jugadores, la variedad de movimientos y la velocidad con la que están reproducidos, mantienen toda la frescura del programa original. Las distintas cámaras incluidas permiten, entre otras posibilidades, observar el juego desde un emplazamiento situado en la parte más alta de los estadios.

Además, hay que valorar positivamente que la versión europea supera a la japonesa, situando a **Sega** en lo más alto del escalafón dentro del género deportivo y convirtiendo a este juego en una referencia irremplazable.

JAVIER ITURRIOZ

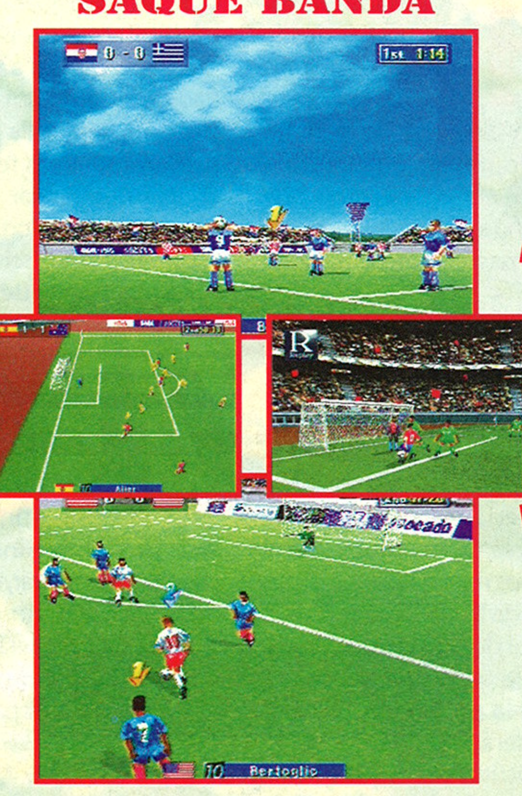




OPCIONES

SELECCIONES

SAQUE BANDA





EDITOR

TARJETA





STREET RACER para Game Boy contará con todos los modos de juego que le hicieron famoso.













STREET RACER

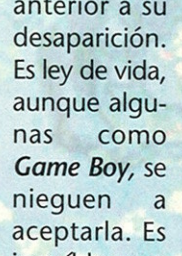


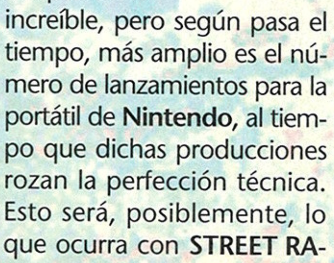


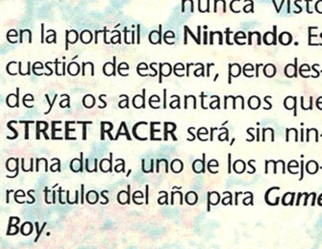




Han pasado ya varios meses desde que las consolas de 8 *bits* desaparecieron de la faz de la tierra (por lo menos en cuanto a lanzamientos), mientras que las 16 de *bits* se encuentran en el paso inmediatamente anterior a su desaparición. Es ley de vida, aunque algunas como ***Game Boy***, se nieguen a aceptarla. Es increíble, pero según pasa el tiempo, más amplio es el número de lanzamientos para la portátil de **Nintendo**, al tiempo que dichas producciones rozan la perfección técnica. Esto será, posiblemente, lo que ocurra con **STREET RACER**, un título aparentemente prohibitivo para ***Game Boy*** pero que, gracias a la genialidad de los programadores de **Ubi Soft**, será toda una realidad en próximas fechas. De él dará que hablar el impresionante efecto logrado con la carretera (muy semejante al que se creó para la versión ***Mega Drive***), un prodigio de movilidad y suavidad nunca visto en la portátil de **Nintendo**. Es cuestión de esperar, pero desde ya os adelantamos que **STREET RACER** será, sin ninguna duda, uno de los mejores títulos del año para ***Game Boy***.









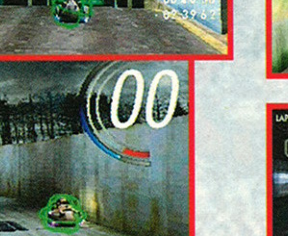
J. C. MAYERICK





PISTA 1











En esta fase Asikitanga debe huir a toda velocidad de los terribles ronquidos de Vegeta Punisher, el volcán.





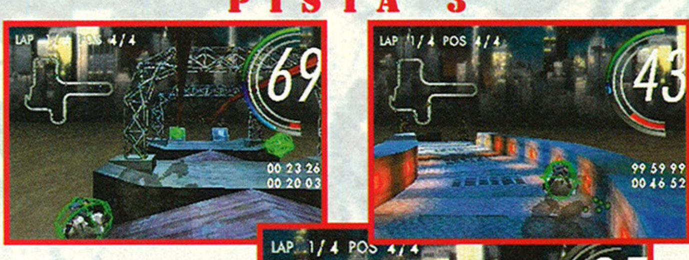
PISTA 2





El Vauxhall Webble es capaz de sortear todo tipo de superficies, incluida la espalda peluda del oso Punisher.

PISTA 3





Entre los próximos lanzamientos de Scavenger hay un simulador de la vida sexual de The Punisher. Les va la ciencia ficción. Ocupa 1 mega.

SCORCHER

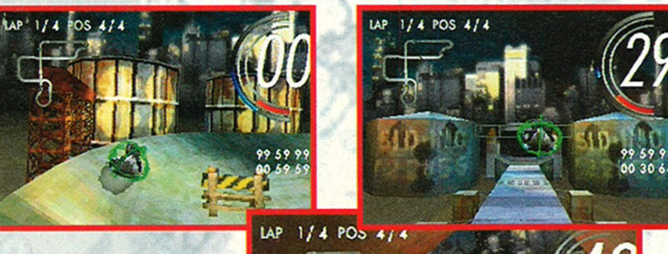


En *Mega Drive* demostraron que eran capaces de lograr lo increíble, y es que **Scavenger** son especialistas en demostrar teorías poco posibles. Sus juegos van mas allá de toda lógica, y aprovechan las cualidades de la consola al máximo. Después de estar callados durante más de dos años, vienen dispuestos a demostrar todo lo que *Saturn* puede dar de sí. Los primeros juegos que harán su aparición serán AMOK, un arcade submarino, y **SCORCHER**, que es el que nos ocupa. La estructura del juego es bastante similar a WIPEOUT, pero con la diferencia de que controlaremos también los saltos de nuestra moto-burbuja.

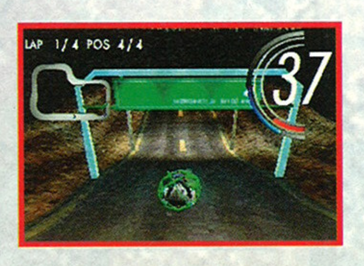
La velocidad del juego es alucinante, y supera con creces a lo visto hasta ahora en la consola de **Sega**. Tanta es que en algunas ocasiones el empleo prolongado del turbo provocará la perdida de control de nuestro vehículo. La suavidad de las texturas tambien os dejara fuera de sí, y más si tenéis en cuenta la velocidad y complejidad de los decorados, la mayoría con objetos móviles. Podremos sentir la velocidad en nuestras carnes a traves de cinco circuitos distintos con increíbles saltos y *loopings* de impresion. El mes que viene, todos los secretos de este título sorpresa que a más de uno dejará boquiabierto por su extraordinaria calidad.

THE PUNISHER

PISTA 4



Incluso pilotando por el universo en un artefacto como el que veis en las pantallas podréis seguir oyendo a The Punisher hablando de Amiga.







Desde la aparición de MOTOR TOON GP, no habíamos tenido noticias de **Bandit**. El grupo programador que nos deleitó con un original y divertido juego de coches vuelve por sus fueros con una segunda parte de antología. Cinco competidores medirán sus fuerzas en un campeonato con cinco niveles



TOON VILLAGE

Al conseguir los circuitos extra, encontrarás la ciudad cubierta por la nieve.

PENGUIN BROTHERS, TAHURES DEL ASFALTO

Les gusta la velocidad, por lo que tendrán que apurar en las curvas.

RAPTOR & RAPTOR, DESDE EL ESPACIO.

La suspensión aérea de su bólido les permite saltarse algunos obstáculos a la torera.

BOLBOX Y SU ROBOTRON ENMASCARADO



Las subidas constantes os obligarán a coger las flechas para no perder velocidad.

En esta opción irán apareciendo sorpresillas, como circuitos y personajes extra y tres juegos que incluyen el espectacular Motor Toon R.

Un trazado precioso y acompañado por las mejores melodías de todo el juego.

El mismo circuito que la primera parte pero con unos gráficos de primera clase.

de dificultad. En los tres primeros cada vez que recojas una moneda obtendrás un *item* que puede ayudarte a adelantar posiciones en la carrera. Pero los dos últimos sólo estarán al alcance de los más hábiles, pues no hay *items*. Una vez terminado el juego recibirás un mensaje informando que has conseguido nuevos *Goodies*. Estos consisten en 3 personajes extra, 5 circuitos nuevos, un juego de tanques en 3D y una versión del clásico juego de los barquitos (ambos con modo *link*). Si consigues terminarte el modo *Expert* te llevarás una gran sorpresa al descubrir MOTOR TOON GP R. Un juego con un Fórmula 1 y un coche de Rally de gran exquisitez gráfica. Conseguirlo todo depende sólo de ti. **MTGP2** no te defraudará.

R. DREAMER





Veloz como el viento pero gira menos que un muñeco de nieve.

CHING TONG SHANG Y SU FORMULA 1

La elegancia personificada tiene todas las cartas para ganar.

VANITY SE LUCE A BORDO DE SU HARLEY



CAMPEONATO

BILLY THE TOUGH EN SU MAQUINA DE VAPOR

Aunque algo rígida es una máquina polivalente.



SCEI	
BANDIT INC.-OPUS CORP.	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2+LINK
VIDAS	3
FASES	10 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 93

Han sufrido innumerables mejoras. Todo el entorno gráfico es rico en texturas y colorido. En general se nota un diseño más depurado para todo el juego.

MUSICA 91

Las composiciones para la segunda parte de MT2 siguen en la misma línea que las de su predecesor.

SONIDO FX 91

El sonido de los coches y de las explosiones, derrapes y demás está muy conseguido. Las voces digitalizadas también ayudan.

JUGABILIDAD 94

El juego es muy divertido, pero el uso de los ítems lo convierte en una auténtica locura. Además, los Goodies proporcionan diversión extra para rato.

GLOBAL 93

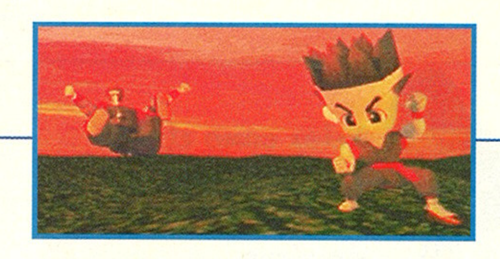
El sello magistral de Bandit ha quedado patente con una perfecta combinación de jugabilidad y calidad. Los gráficos y músicas se conjugan para conformar una maravilla dentro del catálogo de PlayStation que, junto a las sorpresas que oculta le convierten en un juego imprescindible para los usuarios de esta consola.

+ Los Goodies que nos proporcionan cada vez que terminas el juego en un nivel de dificultad diferente.

− Que en el ultimo Goodie tan solo halla dos modalidades para jugar.



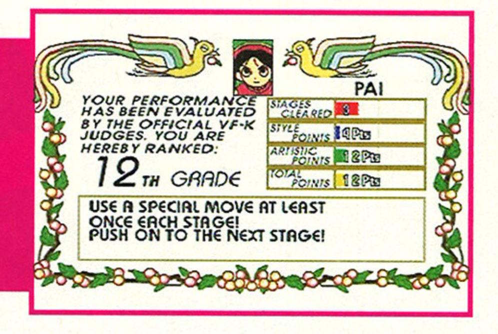






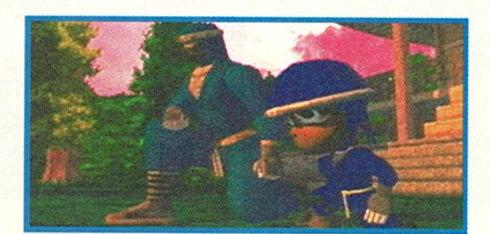
Ranking Mode

Al contrario que pasara en este modo con el VIRTUA FIGHTER original, la barra de energía se verá recargada en cada nuevo combate, con el consiguiente alivio del nivel de dificultad.









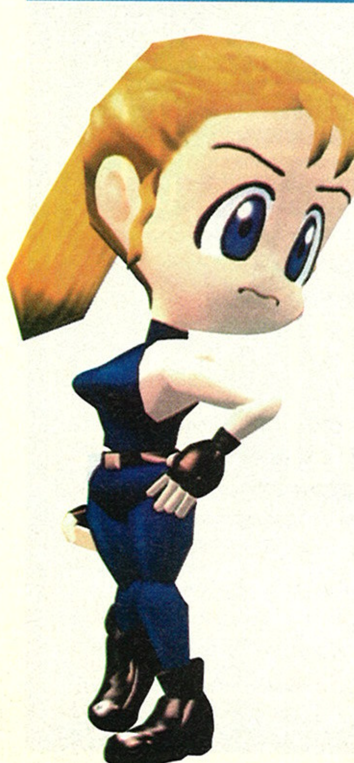
GIGANTES CABESUDOS







Son pequeños, tremendamente cabezones y poseen el mismo espíritu de los héroes de leyenda que los inspiraron. Con VIRTUA FIGHTER KIDS el fenómeno de los Super Deformed llega a Saturn dispuesto a romper los moldes establecidos.



Mencionarle **AM2** a un usuario de *Saturn* es, probablemente, evocarle algunos de los pasajes más emotivos y fascinantes de sus vidas. Este grupo de programación japonés de la compañía **Sega**, sentó cátedra en el mundo del videojuego gracias a unas cuantas creaciones magistrales entre las que destaca, con letras de oro, VIRTUA FIGHTER. Punto de referencia y modelo para muchos otros títulos posteriores, VIRTUA FIGHTER ha tenido ya unas cuantas secuelas en *Saturn* y no es extraño, por tanto, que ahora podamos disfrutar de una versión *Super Deformed*. Aunque en Europa no existe tradición, en **Japón** los *deformers* (variaciones deformadas del modelo original no exentas de humor) son un fenómeno de masas al que muy pocos grandes personajes del videojuego, cómic o película, han podido substraerse. **VIRTUA FIGHTER KIDS** es un buen ejemplo de este fenómeno y uno de los pocos juegos de tales características (antes aparecieron en *Game Boy* TOSHINDEN y WORLD HEROES JET) que llegan a nuestro país.

Para los seguidores de la saga, tanto en *Saturn* como en recreativa, el rediseño de los personajes y escenarios puede provocarle algún que otro ataque de risa. La simpatía de cada uno de los luchadores y la abundancia de «guiños» harán de cada partida una







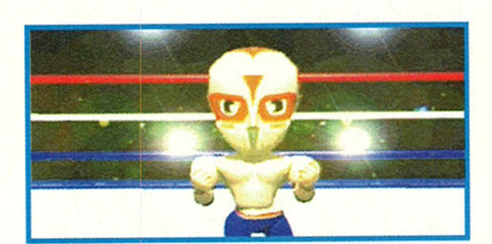
Combo Maker

Diseñado para los más torpes del lugar (como nosotros), permite crear tus propias combinaciones de golpes y ejecutarlas pulsando simplemente un botón. La pila de *Saturn* se encargará de guardarlas en memoria.



El bueno de Dural también hace aparición en VIRTUA FIGHTER KIDS, aunque su aspecto se acerca más a un Casper de acero que a un luchador.









Opciones Ocultas

En la sección de «Dremayer» podrás averiguar cómo seleccionar la vista en primera persona, elegir entre diversos puntos de vista o escoger a Dural en su versión transparente, con un mero oculto en su cabeza.





Version Japonesa



Version Europea



Aun mejor que el japones

Curiosamente, la versión *Pal* de VIRTUA FIGHTER KIDS posee una secuencia de introducción mejorada con respecto a la del original nipón. En la suya los personajes se movían en fondos planos, mientras los europeos podemos disfrutar de complejos decorados.











invitación constante a la sonrisa. A los puristas de los juegos de lucha este cambio puede, sin embargo, no convencerles ya que algunos movimientos, golpes de puño o patadas pierden claridad por la abrumadora presencia de las enormes cabezas. Aunque sea cierto, también lo es que para eso ya estaban las otras versiones, y aquí no cabe duda que los programadores se han decantado por la simpatía. Si exceptuamos las evidentes diferencias en el apartado gráfico, **VIRTUA FIGHTER KIDS** no aporta muchas variaciones al concepto de juego que ya vimos en las otras entregas. Los modos de juego son los mismos (*arcade, versus, time attack y ranking*) y sólo nos veremos sorprendidos por una triple repetición automática, al estilo FIGHTING VIPERS, y una opción para simplificar el número de botones para realizar los *combos*. La jugabilidad, como podéis suponer, no ha perdido ni un sólo apice y sigue siendo uno de los apartados más brillantes de este programa y de todo lo que toca **AM2**.

NEMESIS/DE LUCAR/R. DREAMER





ESTACIÓ DE FRANÇA,

DEL 11 AL 13

DE OCTUBRE

ORGANIZA:

FICOMIC

CON LA COLABORACIÓN DE:

Panasonic

Technics
Hi-Fi Digital

ESTACIONES COMERCIALES RENFE

10 PLAYSTATION

1 TEKKEN 2 =
Beat'em up ◆ Namco
A la opera prima de **Namco** no hay quien la desbanque del primer lugar, y eso a pesar de las tres excelentes novedades que entran en la lista.

2 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom

3 FORMULA 1 =
Conducción ◆ Psygnosis

4 MOTORTOON GP 2 NOVEDAD
Conducción ◆ Sony

5 PENNY RACERS NOVEDAD
Conducción ◆ Sony

6 RIDGE RACER REVOLUTION ↓
Conducción◆ Namco

7 ADIDAS POWER SOCCER ↓
Deportivo◆ Sony

8 STREET FIGHTER ALPHA ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

9 JUMPING FLASH 2 NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Sony

10 NAMCO PIECES VOL. 1 ↓
Colección ◆ Namco

10 SATURN

1 NIGHTS =
Arcade ◆ Sega
El "experimento" de **Sonic Team** parece haber calado hondo entre los componentes de la redacción. Un mes más en la cima de la lista.

2 GUARDIAN HEROES =
Beat´em-up ◆ Sega

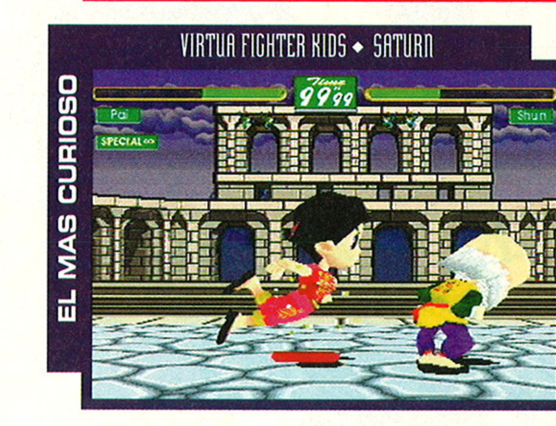
3 SEGA RALLY ↑
Conducción ◆ Sega

4 VIRTUA FIGHTER KIDS NOVEDAD

EL MAS ACIDO
ALIEN TRILOGY ◆ SATURN

EL MAS ADICTIVO
MOTOR TOON GP 2 ◆ PLAYSTATION.

EL MAS CURIOSO
VIRTUA FIGHTER KIDS ◆ SATURN



5 GAME BOY

1 KIRBY´S BLOCKBALL =
Arcade ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND =
Plataformas ◆ Nintendo

3 DRAGON HEART ↑
Aventura◆ Acclaim

4 BATTLE ARENA TOSHINDEN ↓
Beat´em-up ◆ Takara

5 TINTIN EN EL TIBET =
Plataformas ◆ Infogrames

5 GAME GEAR

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

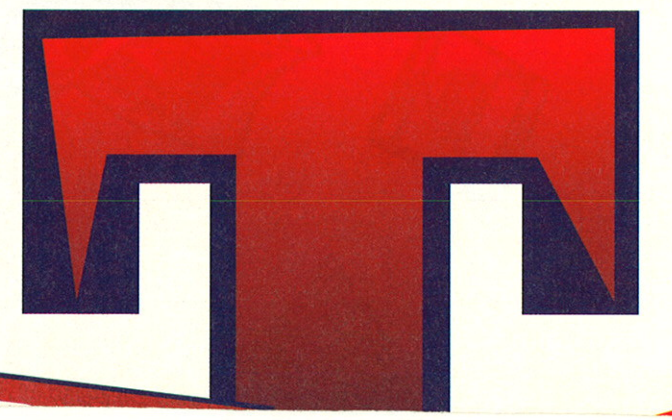
3 TINTIN EN EL TIBET ↑
Plataformas ◆ Infogrames

4 TAIL´S ADVENTURES ↑
Plataformas ◆ Sega

5 JOHN MADDEN 96´ ↓
Deportivo◆ Electronic Arts

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.







Beat'em-up ◆ Sega

5 STORY OF THOR — NOVEDAD
Action RPG ◆ Sega

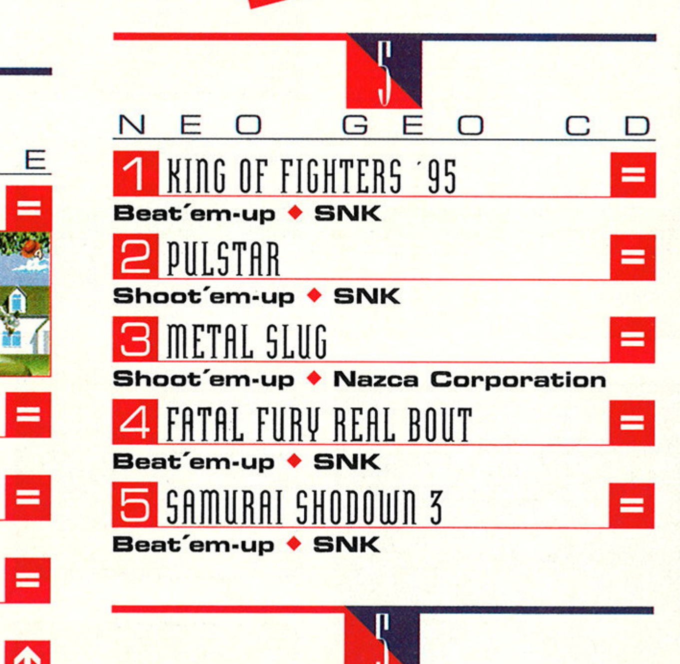
6 THE NEED FOR SPEED — ↓
Conducción ◆ Electronic Arts

7 VIRTUA FIGHTER 2 — ↓
Beat´em-up ◆ Sega

8 SHINNING WISDOM — ↓
RPG ◆ Sega

9 BUST A MOVE 2 — NOVEDAD
Puzzle ◆ Acclaim

10 ALIEN TRILOGY — NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Acclaim



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND — =
Plataformas ◆ Nintendo
Cuando Mario o familia se ponen en marcha, no hay juego que les quite el privilegio de liderar toda lista de éxitos que se precie de serlo.

2 DK COUNTRY 2 — =
Plataformas ◆ Nintendo

3 SECRET OF EVERMORE — =
Action-RPG ◆ Square

4 TETRIS ATTACK — NOVEDAD
Puzzle ◆ Nintendo

5 I.S. SOCCER DELUXE — ↓
Deportivo ◆ Konami

6 BREATH OF FIRE 2 — ↓
Action RPG ◆ Capcom

7 KILLER INSTINCT — ↓
Beat´em-up ◆ Nintendo

8 KIRBY´S DREAM COURSE — =
Arcade ◆ Nintendo

9 TOY STORY — ↓
Arcade ◆ Disney Interactive

10 MAUI MALLARD — =
Plataformas ◆ Disney Interactive

10 MEGA DRIVE

1 TOY STORY — =
Arcade ◆ Disney I.
No hay líder del mes anterior que no lo haya sido este, y *Mega Drive* no va a ser menos. De nuevo, **TOY STORY** es el rey de la 16 bits de **Sega**.

2 LIGHT CRUSADER — =
Action-RPG ◆ Sega

3 COMIX ZONE — =
Beat´em-up ◆ Sega

4 MAUI MALLARD — =
Plataformas ◆ Disney Interactive

5 MICROMACHINES´96 — ↑
Conducción ◆ Codemasters

6 POCAHONTAS — ↓
Plataformas ◆ Sega

7 VECTORMAN — =
Shoot´em-up ◆ Sega

8 SOLEIL — =
Action-RPG ◆ Sega

9 SUPER SKIDMARKS — =
Conducción ◆ Acid Software

10 BUGS BUNNY — NOVEDAD
Plataformas ◆ Sega

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS ´95 — =
Beat´em-up ◆ SNK

2 PULSTAR — =
Shoot´em-up ◆ SNK

3 METAL SLUG — =
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

4 FATAL FURY REAL BOUT — =
Beat´em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 — =
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

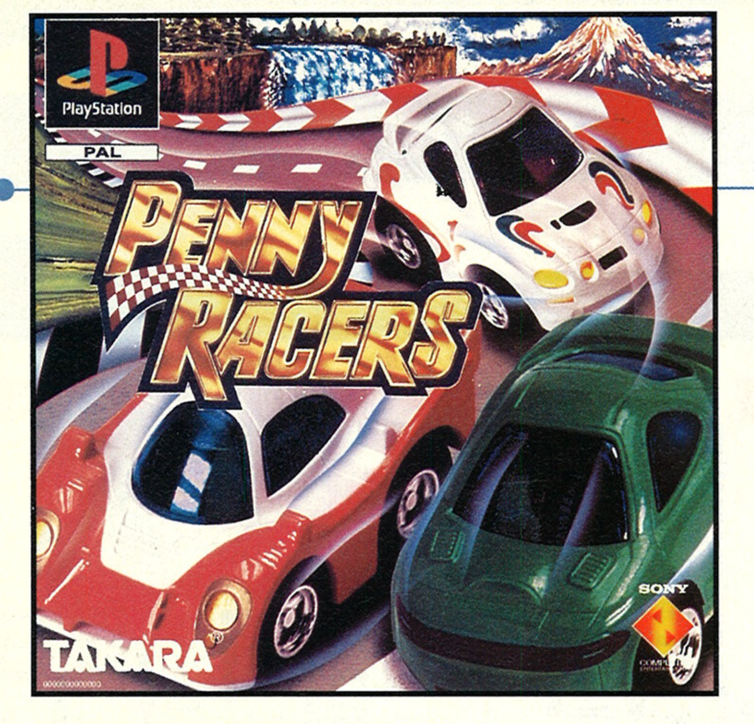
1 ZELDA´S ADVENTURE — =
Aventura ◆ Philips

2 APPRENTICE — =
Plataformas ◆ Philips

3 BURN: CYCLE — =
Aventura ◆ Philips

4 LOST EDEN — =
Aventura ◆ Cryo

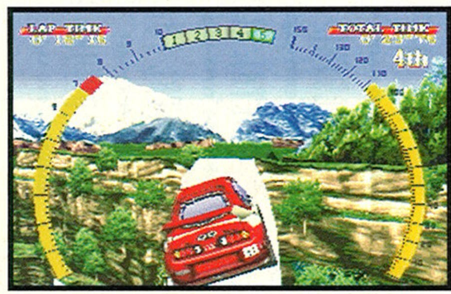
5 MAD DOG McCREE 2 — =
Shoot´em-up ◆ Capdisc





ALGUNOS JUEGOS, QUIZA SOLO LOS ELEGIDOS, TIENEN LA VIRTUD DE CRECER EN SU GRANDEZA A MEDIDA QUE AVANZAMOS EN SU DESARROLLO. PENNY RACERS ES UNO DE LOS MEJORES EJEMPLOS QUE PUEDEN ILUSTRAR ESTA GRAN VIRTUD DE LOS REYES DE LA CONSOLA.



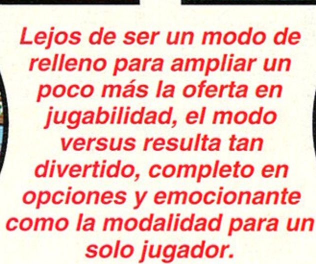




DOS JUGADORES







Lejos de ser un modo de relleno para ampliar un poco más la oferta en jugabilidad, el modo versus resulta tan divertido, completo en opciones y emocionante como la modalidad para un solo jugador.

La primera impresión que puede sacar el jugador que se acerque a **PENNY RACERS** se podría resumir de la siguiente manera: «No esta mal... es gracioso... divertido aunque algo durillo de pilotar... y ninguna maravilla de la técnica... vamos, uno de tantos». Esta opinión podría venir acompañada por una alabanza hacia sus abundantes opciones e increíbles posibilidades de construir nuestros propios vehículos. Tras unas cuantas partidas, cuando su coche comienza a ser algo más competitivo y ya han empezado a salir nuevos circuitos, de su valoración inicial es posible que sólo siga pensando «...que no es ninguna maravilla de la técnica» , porque el resto de argumentos se habrán desvanecido.









EL PRECIO DE...







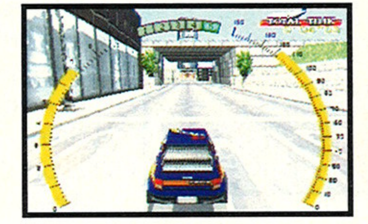
CHAPA Y PINTURA





PENNY RACERS nos brinda la oportunidad de desarrollar nuestras facultades creativas a la hora de decorar nuestro coche. Cada carrocería cuenta con sus propias opciones y muchas combinaciones en los colores.









MENU



Para entonces estará disfrutando como un enano con el considerable aumento de velocidad y de manejabilidad de ese coche pintado y mejorado carrera a carrera por él mismo. Ya habrá empezado a controlar qué neumáticos son los mejores para la tierra y cuáles para el asfalto, y qué combinación de componentes le ofrece mayores garantías de triunfo. Cuando consiga quedar entre los tres primeros de todos los circuitos aparecidos, entrará en un nuevo campeonato mundial con otros recorridos y nuevos contricantes con unos cacharros impresionantes. Y es aquí donde comienza la verdadera y súper-adictiva acción de **PENNY RACERS,** porque tras este modo aparecerá otro con más opciones, rivales más potentes y accesorios tan sumamente caros que para conseguirlos deberemos competir durante otros cientos de carreras. En ese momento ya estará

CIRCUITOS



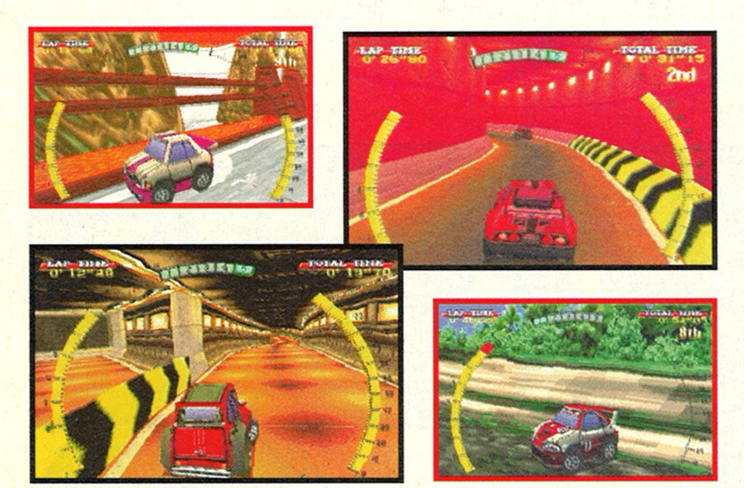
Al principio son sólo unos cuantos, pero a medida que avancemos en el juego irán surgiendo bastantes más. Aún no sabemos cuantos hay.



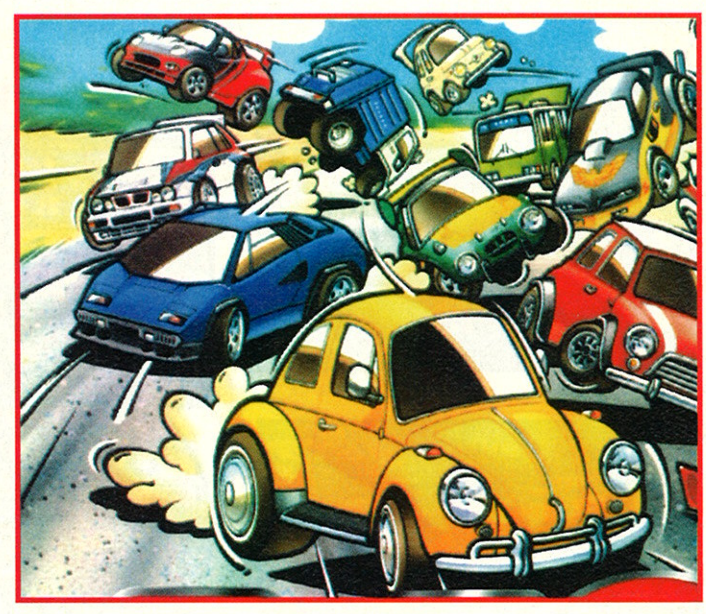


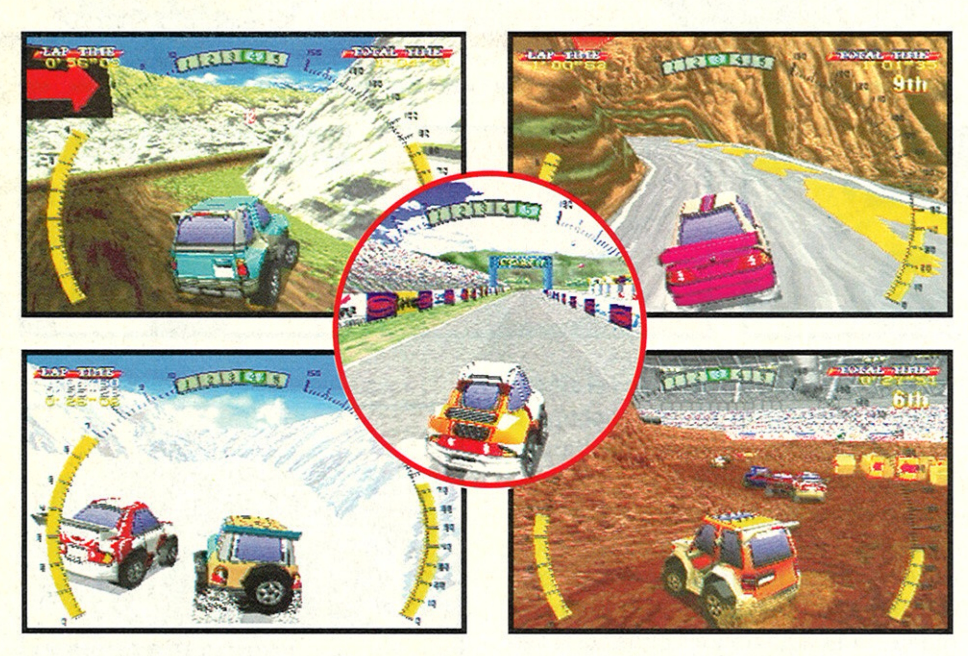


CORRER



COMO PODEIS OBSERVAR EN ESTAS PANTALLAS, LA CANTIDAD Y CALIDAD EN EL DISEÑO DE LOS COCHES ES, SIMPLEMENTE, ALUCINANTE. LAS UNICAS LIMITACIONES EN ESTE JUEGO SON TU GUSTO Y TU CURIOSIDAD.





completamente cautivado por su indescriptible jugabilidad... y aún le queda por descubrir el modo para dos jugadores simultáneos. Este apasionante *versus* a pantalla partida posee también varias perspectivas de juego, idéntica velocidad y una rutina similar a la de la recreativa ACE DRIVER, con la que el segundo jugador disfruta de mayor potencia que el que va primero. Este modo también permite cargar nuestros coches preparados del modo individual.

Por si esto no fuera suficiente para atraer a los amantes de los juegos de conducción, este festival de diversión y velocidad cuenta, además, con una excelente banda sonora con gran variedad de temas que destacan por su buena orquestación y unos ritmos muy desenfadados.

WORLD CHAMPIONSHIP

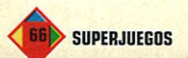


Este nuevo modo aparece al terminar todos los circuitos entre los tres primeros. Tampoco parece tener final y cuenta con unos rivales más potentes, más opciones y unos premios más cuantiosos.

CONFIGURACION COCHE





















TIENDA



RESULTADOS



Aunque no a la misma altura que la música, los efectos sonoros cubren bastante bien el expediente y sólo merecen destacarse algunas de las bocinas que se pueden comprar, especialmente el relincho del caballo y el alarido del diablo. Como resumen, **PENNY RACERS** es uno de los juegos de conducción más completos y sorprendentes que hemos podido ver en nuestra vida. Los aciertos acumulados en su programación dejan a un lado algunas deficiencias como la brusquedad de movimientos y nos permiten darle una nota sobresaliente. Todos los que opten por adquirirlo sabrán a los pocos días de comprarlo el porqué nos tiene tan alucinados a los miembros de esta redacción. Una bestia de la jugabilidad totalmente recomendable.

DE LUCAR





CARROCERIAS





TAKARA
TAMSOFT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	15 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 85
Aunque técnicamente no es ninguna joya, la gran cantidad de carrocerías y circuitos hacen que resulte un juego con un gran atractivo visual.

MUSICA 92
Se ha respetado el excelente repertorio de animadas melodías que aparecieron en la versión japonesa de este juego. Acabarás por tararearlas.

SONIDO FX 84
No es uno de los apartados más brillantes. Sin ser nada gloriososo cuenta con algunos detalles, por ejemplo las bocinas, realmente sorprendentes.

JUGABILIDAD 94
Tras cientos y cientos de partidas aún no conocemos el verdadero final de este juego que parece crecer en cada carrera. Todo un modelo de jugabilidad.

GLOBAL 92
El 97% de las personas que ha probado este juego lo han catalogado de fantástico, y sólo unos pocos han podido mantenerse al margen. Pese a que evidencia algunas limitaciones y deficiencias en el apartado de los movimientos, PENNY RACERS es uno de los juegos más divertidos, completos y con más posibilidades.

+ Sus increibles posibilidades y los miles de horas de juego garantizadas.
– La brusquedad inicial de sus movimientos.

Valor y al Thor

A lo largo de estos meses hemos estado hablando, tanto en las páginas dedicadas a los lanzamientos en **Japón** como en las *previews,* sobre la esperada continuación de STORY OF THOR en ***Saturn***. Pues bien, la espera ha llegado a su fin. El estupendo *Action RPG* que en su país de origen recibió el nombre de THOR a secas y THE LEGEND OF OASIS en el mercado *yankee*, llega al





De la mano de Sega y Ancient nos llega la continuación de uno de los Action RPG de mayor éxito en Mega Drive. Con música de Yuzo Koshiro y gráficos de ensueño, Story of Thor 2 promete ser un éxito.

continente europeo con el nombre de **STORY OF THOR 2** con notables diferencias con respecto a su predecesor en ***Mega Drive***. De los gráficos poco se puede decir que no expliquen por si solas las pantallas que acompañan a este texto. Las perreras animaciones de las que hacía gala el protagonista del THOR de ***Mega Drive***





comparativa

Las diferencias gráficas entre el THOR de Mega Drive y su secuela de Saturn son abismales. Tanto en colorido, animación de los personajes y la calidad de los escenarios.

(en el que corría como Felix El Gato con un escorpión en los calzoncillos) han sido felizmente mejoradas en su traslado a ***Saturn***, al igual que todos los escenarios y el diseño de los personajes en general. Faltaría menos teniendo en cuenta la enorme superiordad técnica de ***Saturn*** respecto a su hermana de 16 *bits*. Contando con ese enorme potencial, los grafistas de **Ancient** han podido dar rienda suelta a su imaginación para crear los enormes *Final Bosses* que ponen la guinda a los diferentes parajes que rodean Oasis. A través de estas tenebrosas tierras, Leon, el protagonista, deberá reencontrarse con los espíritus de la naturaleza, cautivos de nuevo bajo el poder de Agito.

Y es que el villano por excelencia de la saga STORY OF THOR ha vuelto a la vida reencarnándose en un gigantesco ciruelo, extendiendo sus raíces por toda la tierra de Oasis y levantando de su sueño a toda una colección de criaturas de ultratum-

armas


cimitarra

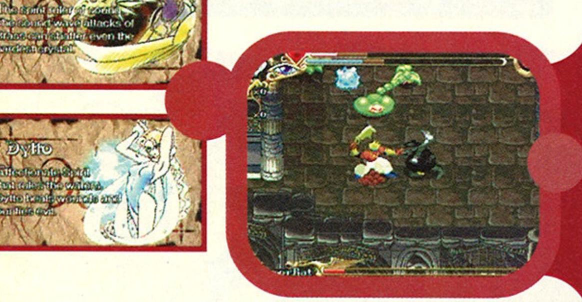
No sólo sirven para fundir a los enemigos. El arco permite activar palancas de otros pisos y el bastón nos abrirá el camino entre los árboles.


baston


arco

ba (*zombies*, ratas, abogados, jefes de sistemas…). Por fortuna, Leon cuenta con una importante ventaja respecto a su rival: el número de espíritus amigos ha pasado de cuatro a seis. A Dytto, Efreet, Bawu y Shade se unen ahora Brass, señor del sonido, con un berrido aún mas irritante y letal que el de **The Punisher**, y Airl, el espíritu que gobierna el aire y que permite volar por unos instantes. Además, y a diferencia del THOR de ***Mega Drive***, las armas son indestructibles e infinitas, con lo que podemos cascar a los *zombies* a gusto con la cimitarra, sin miedo a que se rompa. Pero claro, como esto no es jauja, **Ancient** ha eliminado en ***Saturn*** algunos de los elementos que más facilitaban la labor del jugador en ***Mega Drive***. Se acabó mirar el mapilla para saber el siguiente punto al que ir. Esto es la Edad Media y deberás guiarte tú sólito a través de los bosques y los pantanos de Oasis. También se ha puesto fin al chollo de grabar la partida desde el menú, ahora estarás obligarlo a hacerlo en determinados puntos del mapeado. Lo que no ha variado en absoluto es el buen hacer de **Yuzo Koshiro**, el genial compositor responsable de las melodías de ACTRAISER I y 2, STREETS OF RAGE, que parece haber vuelto a reencontrar su sitio en es-

los 6 espíritus







Una vez liberados de su cautiverio, no dudarán en ayudar a Leon a encontrar nuevos caminos y derrotar a las legiones de enemigos que invaden las tierras que rodean Oasis.





No te pierdas ripio de la sección de trucos de «Dremayer». Podrás averiguar cómo introducir un segundo jugador.

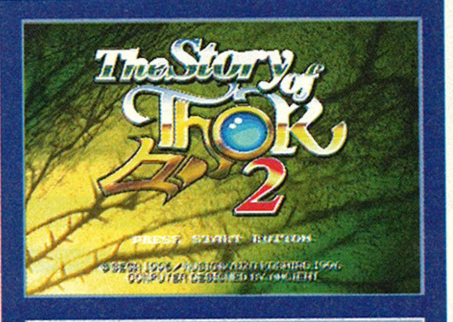


2 jugadores



te mundo tras producir ese bodrio sonoro llamado STREETS OF RAGE 3. En **STORY OF THOR 2** volvemos a disfrutar del **Yuzo** de siempre, orquestal y soberbio, cuya banda sonora hace acto de aparición sólo en los momentos precisos, en un efecto parecido al *Imuse* de **Lucasarts**. Con todos estos elementos gráficos y sonoros, **Ancient** ha unificado en un solo título todo lo que un fan de los *Action RPG* podría aspirar en vida: buenos gráficos, un sonido fantástico y una jugabilidad arrolladora que recuerda por su carga adictiva y su sencillez de manejo al número uno del género: THE LEGEND OF ZELDA. Y ya que es imposible que Link protagonize un juego de *Saturn*, al menos podrás encontrar en **STORY OF THOR 2** todos los elementos que han hecho grande a este género.

NEMESIS



SEGA	
ANCIENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	1 (PERO MUY LARGA)
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 93
La mejoría gráfica frente al THOR de Mega Drive es abismal, no sólo en colorido, sino en el mayor tamaño de los personajes y el detalle en los escenarios.

MUSICA 90
La mano del genial Yuzo Koshiro se deja notar en una partitura de tintes clásicos que hace su aparición en los momentos precisos.



SONIDO FX 84
El resto del aspecto sonoro se completa con una galería de magníficos efectos sonoros, sospechosamente parecidos a los de STREETS OF RAGE.



JUGABILIDAD 92
La influencia de ZELDA se deja notar en un Action RPG absolutamente jugable, en el que el nivel de dificultad ha sido medido a la perfección.



GLOBAL 92
Con el permiso de DARK SAVIOR (que no llegará hasta final de año) estamos ante el Action RPG del año para Saturn. Lástima que no lo hayan traducido, hubiera sido el colofón perfecto a un juego bien hecho, muy divertido y profundamente adictivo. Sin ninguna duda, si hubiera un ZELDA para Saturn sería como éste.

+ Pocos Action RPG han conseguido aunar jugabilidad, diversión y dificultad como éste. Una pasada.

− ¿Quién demonios es el THOR ese al que hacen referencia tanto el título de MD como el de Saturn?



Fue uno de los primeros grandes éxitos de PlayStation. Si eres un apasionado de las plataformas y además no haces ascos a las 3D, JUMPING FLASH II es tu juego. Una mezcla perfecta entre originalidad y diversión con un resultado explosivo.

Si algo se pudo decir de la primera entrega de este **JUMPING FLASH II** es que, sobre todo, era original. Con la llegada de esta segunda parte, **SCE** colma los deseos de una buena parte de usuarios que encontraron en JUMPING FLASH la fusión perfecta entre las plataformas y la técnica 3D. Hablar de las virtudes del título que nos ocupa es hablar de un juego casi idéntico a su predecesor pero con algunas mejoras técnicas, que afectarán sobre todo al nivel gráfico. De hecho, se han incluido nuevos efectos de luz que dan una vistosidad inusual al juego, al tiempo que se ha mejorado el efecto del agua cuando nos desplazamos por las profundidades marinas. Destaca también la suavidad con que se genera todo en pantalla, con lo que suponemos que el *engine 3D* ha sido mejorado notablemente. Lanzarse por las montañas rusas del quinto nivel es una experiencia simplemente increíble. Por lo demas, poco más que decir, músicas semejantes, menús y opciones bastante parecidas y las misma jugabilidad de siempre. Si tenéis la oportunidad de haceros con él, no desesperéis (al principio es un poco lioso), en poco tiempo le sacaréis todo el partido al juego. Por cierto, cuando os terminéis el juego, probad con el modo TIME ATTACK, es genial.

J. C. MAYERICK

MUNDO UNO

SUB-MUNDO 1



SUB-MUNDO 2





JEFE FINAL



MUNDO DOS

SUB-MUNDO 1

SUB-MUNDO 2





JEFE FINAL



MUNDO TRES

SUB-MUNDO 1

SUB-MUNDO 2





JEFE FINAL



MUNDO CUATRO

SUB-MUNDO 1

SUB-MUNDO 2





JEFE FINAL



MUNDO CINCO

SUB-MUNDO 1

SUB-MUNDO 2





JEFE FINAL





MUNDO SEIS

SUB-MUNDO 1



SUB-MUNDO 2





ENEMIGO FINAL





El enemigo final, como no podía ser de otra forma, resultará ser un escollo casi insalvable.

ITEMS



Los distintos items nos reportarán energía, vidas y nuevas armas con las que combatir.

BONUS GAME



En los niveles de bonus podremos conseguir vidas.

MUU MUU

Hemos de salvar a cuatro Muu Muu y buscar la salida.

Jumping Flash! 2 Big Trouble in Little Muu

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	6x3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 92

Se ha mejorado en general, aumentado incluso la extraordinaria sensación de vértigo que nos invadirá el cuerpo cuando estamos a una gran altura.

MUSICA — 88

Aún siendo melodías diferentes, no se nota una semejanza entre la calidad de éstas y las de su predecesor. Por lo tanto, todo sigue más o menos igual.

SONIDO FX — 91

Al igual que ocurría con su predecesor, el juego está plagado de simpáticos sonidos y voces que dotan de un ambiente festivo a toda la aventura.

JUGABILIDAD — 93

La misma jugabilidad y, ante todo, la misma escasa dificultad. Por suerte, siempre nos queda el recurso de enfrentarnos al modo Time Attack.

91 GLOBAL

Al seguir todo prácticamente igual, es lógico que JUMPING FLASH II nos siga gustando tanto como su predecesor. Sus escasas innovaciones (sobre todo a nivel gráfico), son suficientes para rubricar un producto que ya de por sí debería atraer a muchos usuarios de PlayStation. No sería mala idea que probases con él...

+ El vértigo y la montaña rusa de la quinta fase. Un prodigio... que llegará a marearte.

− Una vez más, la escasa dificultad del juego. Un poco de insistencia servirá para acabar con él.

concurso



Arcadia, Acclaim y Famosa quieren premiar vuestra fidelidad y sortean treinta espectaculares premios. Los primeros quince ganadores se llevarán una magnífica figura-proyector y el espectacular juego de IRONMAN en el formato que elijáis (*PC CD-ROM, PSX o SATURN*). Los quince segundos premios consisten en una figura de acción, y el mismo juego también en el formato que elijáis. Para conseguirlos, sólo tenéis que mandar un dibujo de algo relacionado con los personajes del juego IRONMAN (dibujo, no cómic ni historieta) antes del día 30 de Octubre a: Ediciones Reunidas, S. A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO IRONMAN».

NOMBRE: PEDRO APELLIDOS: RUIZ ACEVEDO
DOMICILIO: C/LARGA Nº28 POBLACION: Bollullos Mitacion
PROVINCIA: SEVILLA C.P.: 41110 TEL.: 5765177

Acclaim Arcadia Famosa

Exhumed

Morir todavía

¿Qué andan buscando los alienígenas en el Valle de los Faraones? Nadie lo sabe y muy pocos han sobrevivido para contar lo que ocurre. A tí te acaban de encomendar la misión de averiguarlo.

Nunca hemos ocultado nuestra absoluta pasión y debilidad por juegos como DOOM o ALIEN TRILOGY. Aunque aún quede por ahí algún escéptico que no reconozca las muchas virtudes del género, lo cierto es que la gran mayoría ya se han rendido ante la evidente calidad y la enorme jugabilidad de tales programas. ***Saturn***, hasta ahora un poco reticente a hacerles un hueco en su catálogo, se va a sacar la espina con este extraordinario programa llamado **EXHUMED**, un juego que poco o nada tiene que envidiar a los grandes clásicos de esta disciplina. Ambientado en el lejano Egipto, **EXHUMED** es similar en su desarrollo al DOOM (hay que acabar con los enemigos y encontrar las llaves para acceder a otro escenario) pero con más elementos de aventura, ya que aquí deberemos deambular de



Armas

Transporte Ecológico



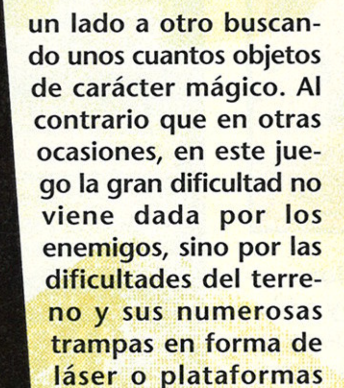
Para ir de un escenario a otro dispondremos del camello Romualdez. Además de ser muy veloz, habla.



Opciones

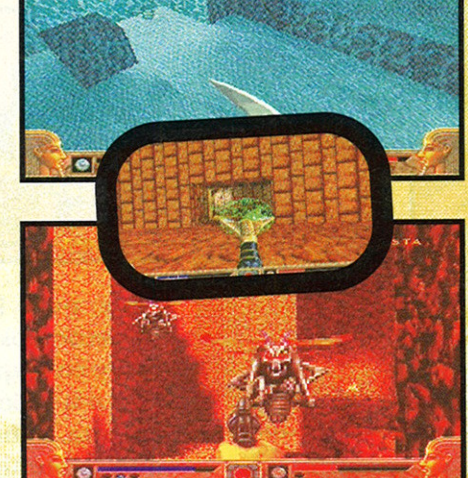
Efecto luz

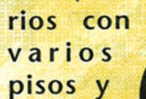
Uno de los aspectos más vistosos del juego son los efectos de luz producidos por ciertos disparos. Es lo más sobresaliente de este programa.



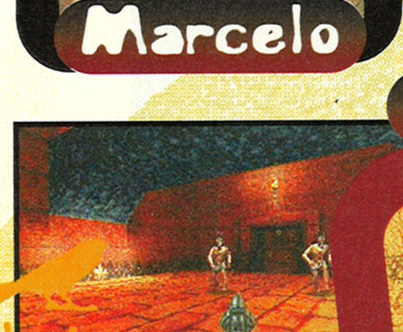
Marcelo

un lado a otro buscando unos cuantos objetos de carácter mágico. Al contrario que en otras ocasiones, en este juego la gran dificultad no viene dada por los enemigos, sino por las dificultades del terreno y sus numerosas trampas en forma de láser o plataformas deslizantes. La ambientación, que junto a los movimientos es uno de los apartados más importantes de este tipo de programas, está realmente conseguida y resulta fascinante caminar por este impresionante y cautivador entorno. Además, hay que destacar que **EXHUMED** ha incluido relieve o desniveles en el terreno, escenarios con varios pisos y

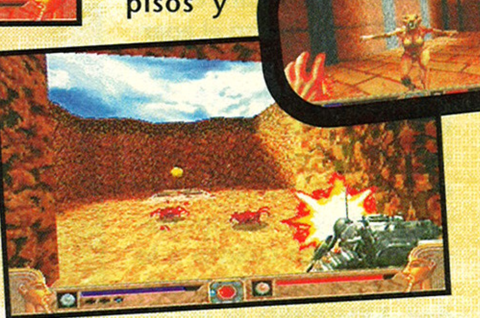




Invisibilidad







Items

Visor

Cargar Partida

fases como la del paso de Sobek, con un desarrollo casi vertical en la que sólo un gran salto hará posible nuestro avance. Pero si hay algo en el apartado gráfico que apreciarán especialmente los usuarios de *Saturn*, son los efectos y juegos de luces de algunas armas por su brillantez y gran espectacularidad. En cuanto a lo que se refiere a jugabilidad, **EXHUMED** es manejable, poco lioso en sus recorridos y misiones, y en lo que se refiere a la acción es trepidante. El hecho de que la munición de las armas sea bastante limitada añade emoción a esta aventura, obligándonos a una busqueda constante. **EXHUMED** posee todo lo necesario para entrar en el grupo de los elegidos. Calidad y recursos, le sobran.

DE LUCAR



SEGA/BGM INTERACTIVE

LOBOTOMY SOFTWARE

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	8+
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 92

La ambientación está muy lograda, disfrutando de increíbles efectos de luz y relieve. Los movimientos cuentan con la velocidad y la suavidad perfecta.

MUSICA 88

Una buena recreación musical de los ritmos y sones típicos de aquellos lares. Está bien pero acabaréis por quitarla tras unas cuantas partidas.

SONIDO FX



Prácticamente nada que objetar al sonido de las armas y demás efectos especiales del juego. No alcanzan la maestría de DOOM pero son convincentes.

JUGABILIDAD



El hecho de potenciar los elementos de aventura y las dificultades físicas del terreno, potencian aún más la clásica jugabilidad de este tipo de programas.

92 GLOBAL

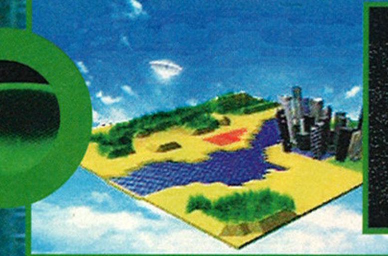
EXHUMED posee las cotas de calidad suficientes para hacer frente a los grandes del género, permitiéndose el lujo de incorporar algunas lindezas, como los efectos de luz, especialmente interesantes. Suave y veloz en los movimientos, vistoso y variado a nivel gráfico y jugable pero no sencillo, es sin duda uno de los grandes.

+ Los efectos de luz y los escenarios con desnivel.

− Nada merece destacarse en este apartado.



Han pasado ya ocho meses desde el lanzamiento en España de este clásico de la simulación para Saturn. Los usuarios de PlayStation no merecían tanta espera por este título, obligado en cualquier formato.





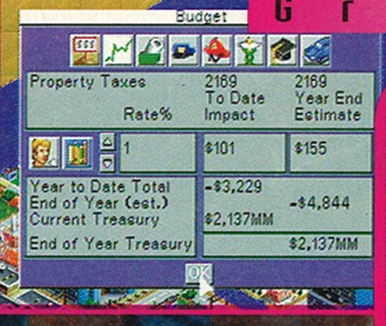
Alcantarillado



Abastecer de agua y desagües a la ciudad debe ser la primera obra que acometamos.

Gráficos

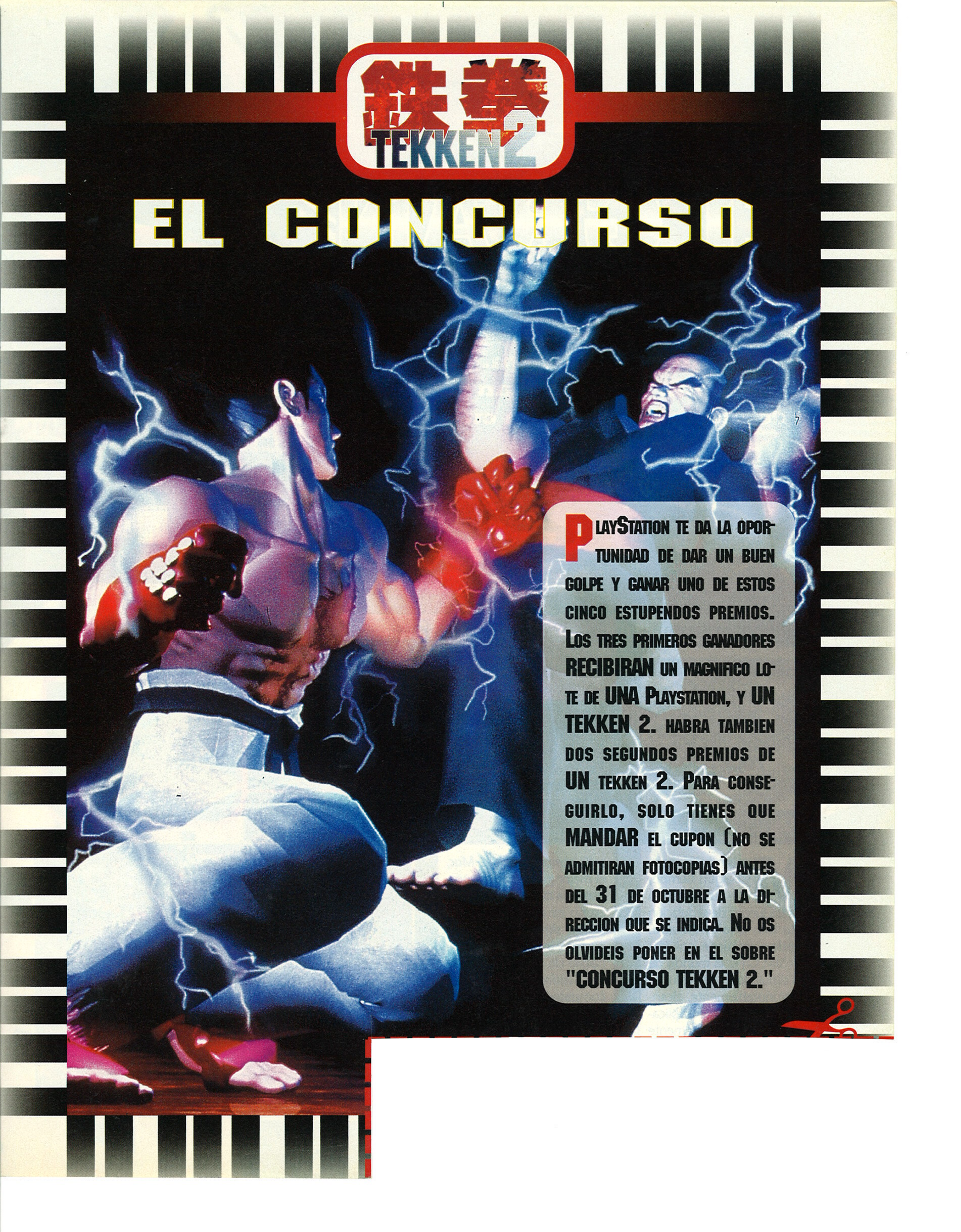
Si queremos conocer la evolución de nuestra ciudad, no tenemos más que echarles un vistazo.





Maxis rubricó, hace ya algún tiempo, que su fanatismo por los juegos de simulación esta más que justificado. Desde su primer e inolvidable SIM CITY, el mundo de los simuladores ha evolucionado notablemente, alcanzando niveles de complicación y realismo ciertamente para *compatibles PC* y *Mac*, el mejor juego que la compañía ha creado, y aún hoy, como es el caso que nos ocupa, siguen apareciendo nuevas versiones del mismo. Hablar de esta versión para *PlayStation* es, por fuerza, compararlo con la adaptación que hace unos meses apareció para *Saturn.* Pese

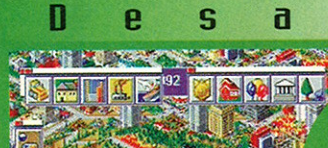



鉄拳
TEKKEN 2
EL CONCURSO
PLAYSTATION TE DA LA OPORTUNIDAD DE DAR UN BUEN GOLPE Y GANAR UNO DE ESTOS CINCO ESTUPENDOS PREMIOS. LOS TRES PRIMEROS GANADORES RECIBIRAN UN MAGNIFICO LOTE DE UNA PLAYSTATION, Y UN TEKKEN 2. HABRA TAMBIEN DOS SEGUNDOS PREMIOS DE UN TEKKEN 2. PARA CONSEGUIRLO, SOLO TIENES QUE MANDAR EL CUPON (NO SE ADMITIRAN FOTOCOPIAS) ANTES DEL 31 DE OCTUBRE A LA DIRECCION QUE SE INDICA. NO OS OLVIDEIS PONER EN EL SOBRE "CONCURSO TEKKEN 2."



Desastres

Cuando nuestra ciudad muestre un buen aspecto, un inoportuno desastre arrasará con todo.



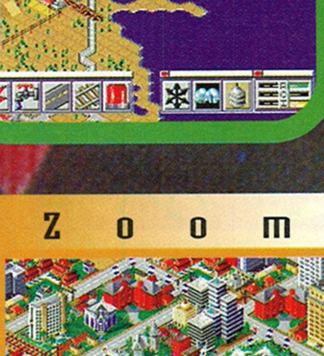


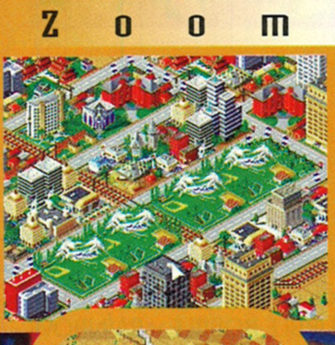


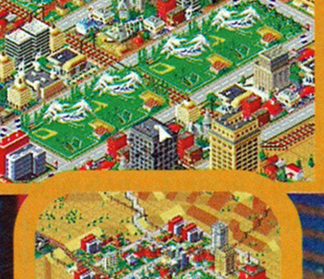


Editar

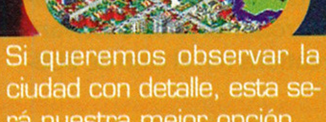
Una opción ideal para los que no gusten de los mapas que Sim City 2000 generará para nosotros.











Zoom

Si queremos observar la ciudad con detalle, esta será nuestra mejor opción.



llado (por medio de cajas de herramientas volantes) de un uso muy cómodo con el ratón. Desaparece un nivel de *zoom,* quedando en dos, mientras que la presentación gráfica de los menús, aunque diferente, sigue siendo correcta. Tan solo la lentitud general del juego nos evitará emular con rectitud los designios de una gran ciudad... como la del **Manzano.**

J. C. MAYERICK

SIM CITY 2000



	MAXIS
	MAXIS
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	DINERO
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90

Magníficos como ya nos tiene acostumbrados Maxis con cada uno de los simuladores que diseña para nosotros.

MUSICA 85

Una estupenda y tranquila banda sonora nos acompañará durante todo el juego (si no la desconectamos, claro).

SONIDO FX 88



Magníficos efectos de sonido con los que ambientar convenientemente cada una de las ciudades que creemos.

JUGABILIDAD 93

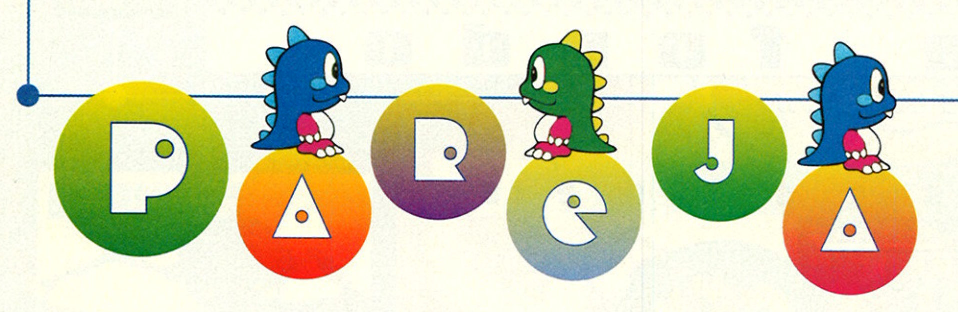
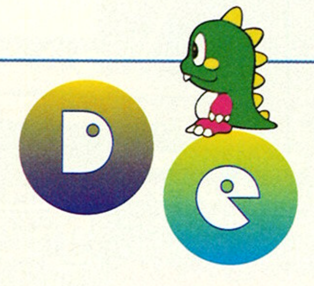


Es como todo. Al que le guste este tipo de juegos, le encantará. Al que no le guste, más vale que los vaya probando.

GLOBAL 90

Un clásico como SIM CITY 2000 siempre es bienvenido. Que la adaptación para PlayStation sea un poco lenta no quiere decir que Maxis haya realizado un mal trabajo. Debemos terner en cuenta que las consolas cuentan con ciertas limitaciones que no tenían los ordenadores para los que inicialmente fue diseñado SIM CITY 2000.

+ El juego en sí, un auténtico clásico que debería gustar a todo el mundo.
− En determinados momentos se ralentiza un poco, aunque no es ningún obstáculo.


PAREJA DE A



NOS PERDIMOS LA EXCELENTE VERSIÓN MEGA DRIVE, PERO GRACIAS A ACCLAIM AL MENOS PODREMOS DISFRUTAR DEL CLÁSICO RAINBOW ISLANDS EN SATURN Y PLAYSTATION, ACOMPAÑADO DEL TÍTULO QUE CONSAGRÓ A TAITO COMO UNA DE LA COMPAÑÍAS LÍDERES EN LOS SALONES RECREATIVOS: BUBBLE BOBBLE.

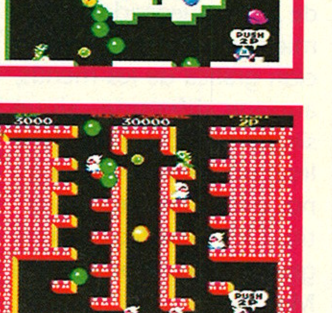




No contenta con distribuir los títulos de **Taito** en **Europa**, **Acclaim** ha decidido además versionar dos de sus mayores clásicos: BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS. Para ello ha contado con el excelente equipo de profesionales que se encargaron de las adaptaciones a ordenadores de 16 *bits*. **Dave Broadhurst** de **Software Creations** (en el caso de BUBBLE BOBBLE) y **Steve Turner** y **Andrew Braybrook** de **Graftgold** (en la conversión de RAINBOW ISLANDS), han unido sus fuerzas para crear la mejor adaptación hasta la fecha de estos clásicos de los salones recreativos. Curiosamente, el título que cerraba la trilogía, PARASOL STARS, creado exprofeso para el mercado doméstico, no ha sido incluido en esta recopilación, que recoge las versiones originales de BUBBLE BOBBLE (con unos ligeros retoques gráficos), RAINBOW ISLANDS y una versión mejorada de ISLANDS en el que **Graftgold** aprovecha el *hardware* de ***PlayStation*** y ***Saturn*** para incorporar un mayor detalle y colorido en los gráficos. Lo que de ninguna manera se




BUBBLE BOBBLE: LA LEYENDA DE BUB Y BOB

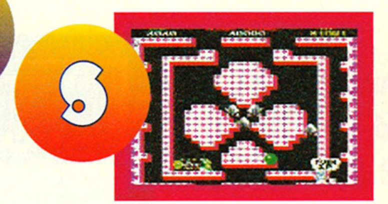
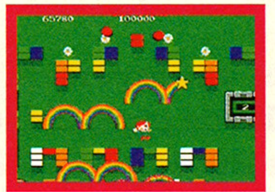
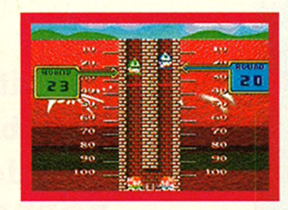







Convertidos en sendos dragones, a Bub y Bob les esperan cien niveles de puras plataformas con la única arma de sus pompas.

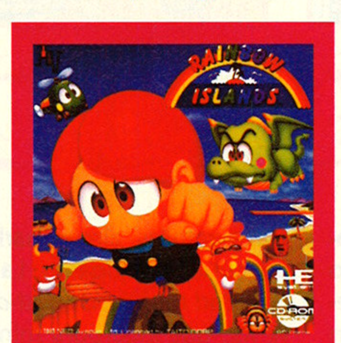
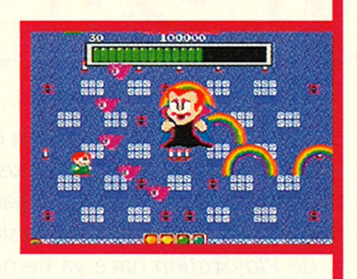


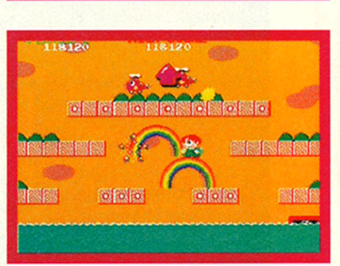





RAINBOW ISLANDS: DOS VERSIONES DE UN CLASICO



Las coloristas aventuras de Bub llegan a 32 bits en dos versiones: la original y sus 16 colores, y la enhanced, con mejores gráficos.



puede mejorar es la jugabilidad de estos títulos míticos, que llenarán de nostalgia a los que jugamos y disfrutamos con las recreativas originales y sus conversiones al mercado doméstico, y sorprenderán a aquellos que todavía pudieran desconocer las virtudes de dos de los pilares que sostienen la historia de las plataformas. Una leyenda que continuará en BUBBLE BOBBLE 2, que de la mano de **Virgin** llegará en breve a *PSX* y *Saturn*.

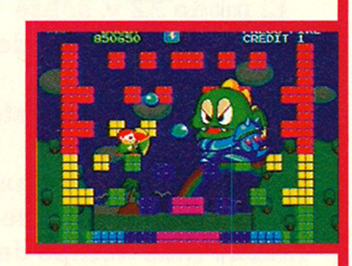
NEMESIS




PARASOL STARS: EL GRAN AUSENTE



Creado por Taito exprofeso para PC Engine, la tercera entrega de la trilogía

BUBBLE BOBBLE, PARASOL STARS, es la gran ausente de esta recopilación.



ACCLAIM

PROBE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	100-7
CONTINUACIONES	9-3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 81
La extrema sencillez de BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS compiten con el detalle y colorido de la versión enhanced.



MUSICA 78
Ninguno de los dos juegos son un derroche de variedad sonora, pero al menos son clavadas a las melodías originales.



SONIDO FX 75
En ningún momento se pasa del «peng» y el «pong» habitual, pero así eran los que se oían en las recreativas originales.

JUGABILIDAD 90
Otra cosa no será, pero en jugabilidad y adicción BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS ganan a cualquier novedad.



87 GLOBAL
Qué mejor manera de adaptar dos clásicos como BUBBLE BOBBLE y RAINBOW ISLANDS a PSX y Saturn que contratando a los genios que versionaron en su día estos títulos para Atari y Amiga. La mano de Turner, Broadhurst y Braybrook se deja notar en este compendio de jugabilidad y adicción que encantará a los plataformeros.

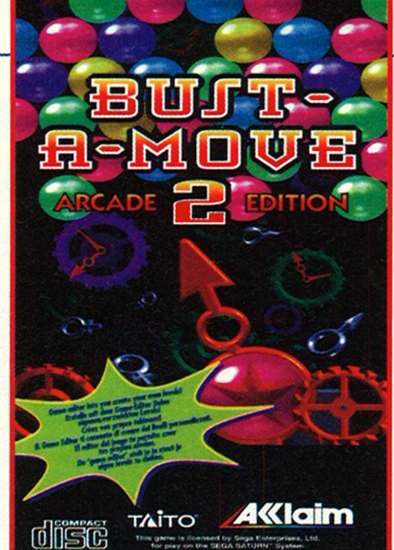
\+ La incorporación de la versión enhanced de RAINBOW ISLANDS.

− La secuencia de introducción es mas horrible que ver a The Punisher desnudo.



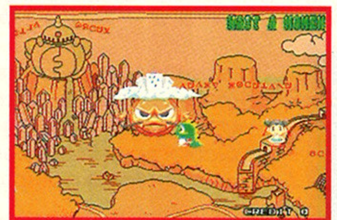


PUZZLE



En 32 bits, a la espera de un buen TETRIS, hablar de jugabilidad y adicción es hablar de BUST-A-MOVE 2 o PUZZLE BOBBLE 2 en tierras niponas.



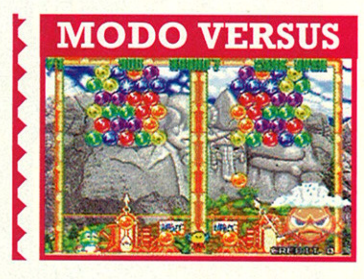


POMPASTIC

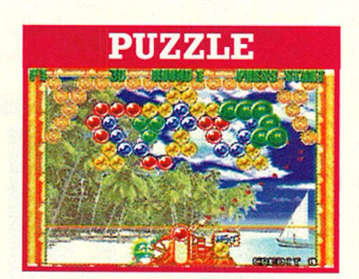
El secreto de este programa, como suele ser habitual en los juegos de este calibre, está en su sencillez de manejo y su rápida asimilación. La mecánica consiste en lanzar burbujas de colores que desaparecerán al unirse como mínimo con otras dos del mismo color. La gracia está en que otras bolas que sujeten las eliminadas también caerán, y en el modo *versus* o contra otro ser humano, aparecerán en su pantalla. La versión de ***PlayStation*** hace ya tiempo que salió al mercado, y por eso, y como aliciente, para ***Saturn*** se han incluido dos modos de juego añadidos. Uno de ellos en un fantástico editor, que nos permitirá diseñar nuestras propias pantallas, almacenarlas y, por supuesto, jugarlas. La otra novedad es el modo *Bust-a-move X2,* que incorpora mínimas variaciones al juego que añaden nuevos alicientes y longevidad al juego. El modo de dos jugadores simultáneos es su mayor atractivo. Si no eres un descerebrado, hazte con él.

THE SCOPE

MODO VERSUS



PUZZLE



TWO PLAYERS

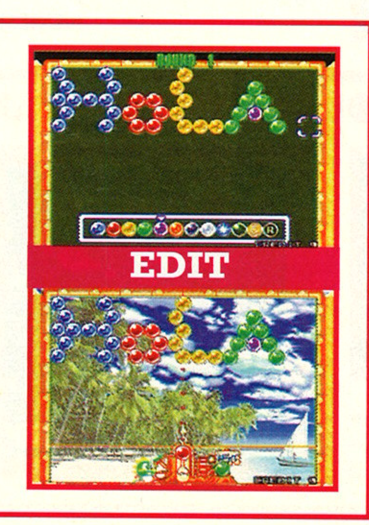


NOVEDADES

El modo X2 y, sobre todo, la posibilidad de crear tus propios puzzles, harán que este juego permanezca activo en la «barriga» de tu consola durante mucho más tiempo de lo que te puedas pensar. No prescindas de sus servicios.



X2



EDIT



ACCLAIM	
TAITO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	VARIABLES
CONTINUACIONES	9
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 83
La conversión a formato pal empequeñece la pantalla. Su calidad es más que suficiente en un juego de esta índole.

MUSICA 87
Entretenida, animada y con la necesaria opción de poder eliminarla si acabamos un poco hartos de ella.

SONIDO FX 89
Por ser el juego del tipo que es no son muy numerosos, pero sí que gozan de gran calidad y suficiente presencia.

JUGABILIDAD 95
De lo más divertido que jamás ha pasado por mis manos y mandos. Una seria alternativa al aburrimiento. Magistral.

94 GLOBAL
La incorporación de dos nuevos modos de juego sirve para poner la guinda a un juego ya de por sí bastante difícil de mejorar. Divertido, entretenido y, en la opción de dos jugadores simultáneos, imbatible. Un juego que puede despertar pasiones incontroladas y despertar en los jugadores una auténtica fiebre que parece no tener fin.

+ El editor es una pasada que hace que este juego no tenga fin.
− Si no tienes con quién jugar, no podrás sacarle todo su jugo.



ALIEN TRILOGY

¿Hay ALIEN ahí?

ARMAS

Además de las armas, contaremos con la inestimable ayuda de los automapeadores, las botas de ácido o los distintos escudos protectores. Con ellos seremos, sino invencibles, sí un poco menos vulnerables.

ALIEN TRILOGY para Saturn es exactamente igual a su versión PlayStation. Mismos mapeados, mismos niveles, misma suavidad y mismos gráficos (excepto algún que otro efecto de luz). Sólo hay una cosa que no tiene explicación...

Se supone que cuando un juego está dispuesto para ser comercializado es porque se le han hecho infinidad de pruebas en las que los *game testers* (que así se llaman los «probadores de juegos») hacen todo tipo de perrerías para intentar buscar posibles fallos de programación. Pues bien, una de dos, o **ALIEN TRILOGY** versión *Saturn* ha sido programado deprisa y corriendo, o los *testers* de **Acclaim** tenían que estar todos en la calle. Cómo puede ser que cuando acabemos con determinadas especies de *aliens* éstos queden en el suelo desparramados, con lo que al pasar por encima nos dañamos con su ácido, pero una vez que los perdamos de vista y volvamos al mismo lugar



NOSTROMO







La aventura comienza en la nave Nostromo, el nivel más elaborado de todo el juego. Será fundamental hacerse con un buen arsenal de armas al principio.







PRISION







En la prisión nos encontraremos con los conocidos «alien-toro» que aparecían en ALIEN 3. Su increíble movilidad nos causará más de un problema.

ya no esté su cuerpo, y lo que es peor, sigamos dañándonos ¡¡con algo que ya no está en la pantalla!! Increíble. No hace falta decir más, sólo que esta versión no tiene nada que envidiar a la versión *PlayStation*, exceptuando, claro está, este lamentable fallo.

J. C. MAYERICK







MUERTES

Dependiendo de la forma en que Ripley pierda la vida en el juego, aparecerá una secuencia u otra.

NAVE ALIEN







En la nave Alien tendremos que enfrentarnos a todo tipo de artilugios alienígenas, como los ascensores biomecánicos. Tendrás que sudar para sobrevivir.

ALIEN™ TRILOGY
Pulse el botón Start
Opciones

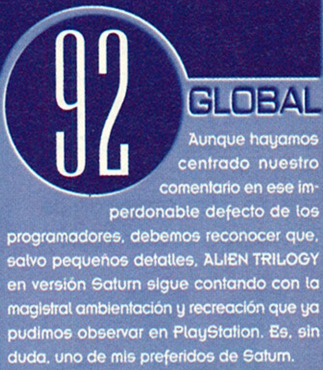
ACCLAIM	
PROBE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	27+RE ARM
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 90
Carece de efectos de luz y el fundido de los escenarios en la lejanía es muy pobre. Los cristales tampoco agradan.

MUSICA — 94
Un ambiente muy peliculero para un juego de cine. La atmósfera que se crea es de suma tensión, acorde con el juego.

SONIDO FX — 91
Disparos, explosiones, gritos y el estridente chillido de los aliens. ¿Qué más se puede pedir para un juego como éste?

JUGABILIDAD — 93
La escasa visibilidad en algunos niveles del juego le resta un poco de jugabilidad, aunque sigue siendo igualmente alta.



92 GLOBAL
Aunque hayamos centrado nuestro comentario en ese imperdonable defecto de los programadores, debemos reconocer que, salvo pequeños detalles, ALIEN TRILOGY en versión Saturn sigue contando con la magistral ambientación y recreación que ya pudimos observar en PlayStation. Es, sin duda, uno de mis preferidos de Saturn.

+ Casi todo en este juego es magistral, pero lo mejor de todo es que se trata de... ALIENS.
− Ese fallo que hemos comentado. En una versión producida es imperdonable.



HAY CIERTAS MODAS QUE, POR MUCHO TIEMPO QUE PASE, SIEMPRE ESTARAN DISPUESTAS A ENTRAR DE NUEVO EN NUESTRAS VIDAS. YA HEMOS HABLADO DEMASIADO SOBRE EL CLASICO TETRIS, SU CREADOR, LAS VERSIONES QUE SE HAN REALIZADO Y LO DIVERTIDO QUE ES. POR ESO SERA MEJOR QUE NOS CENTREMOS EN LO QUE VERDADERAMENTE NOS PUEDE OFRECER UN GRAN JUEGO COMO ESTE.







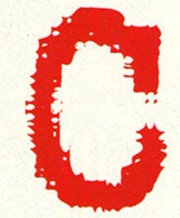




MODO ENDLESS







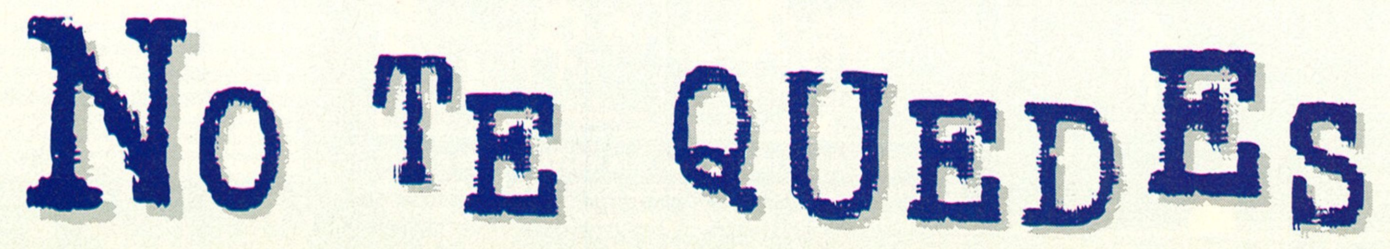
Crear una versión propia de un clásico de los videojuegos es algo que puede acarrear varios problemas. La inevitable comparación a que se someterá ese juego le obliga a incorporar determinadas innovaciones que, por lo menos, justifiquen su aparición. **TETRIS ATTACK** ha sabido dar este paso correctamente. Pero antes que nada, debemos aclarar que el nombre de **TETRIS ATTACK** está, en esta ocasión, un poco fuera de lugar. La última creación de **Nintendo** es una versión occidental del célebre cartucho japonés PANEL DE PON, protagonizado en esta ocasión por los personajes de SMW2, y la técnica que debemos utilizar para hacer desaparecer las fichas es juntar tres o más del mismo color, rompiendo así los esquemas del clásico TETRIS. Cómo superar cada uno de los niveles es algo que dependerá del modo de juego que hayamos seleccionado. Por ejemplo, en el modo *Puzzle* deberemos hacer desaparecer todas las fichas con un número determinado de movimientos, mientras que en el modo *Versus* avanzaremos por los distintos niveles enfrentán-

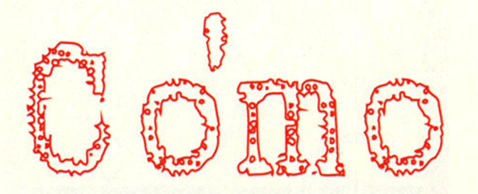
MODO PUZZLE



STAGE CLEAR







Cómo ATTACKsCADO





Lo primero que debemos hacer con este juego es visitar el tutorial. En él se nos explicarán las técnicas básicas para poder comenzar a jugar sin excesivos problemas.



Contaremos con un gran número de modos de juego a elegir.

La realización gráfica, como se puede observar, es notable.

donos a personajes clásicos de **Nintendo** como Koopa, Gargantua, Kamek o Piranha. Esto, que en principio parece bastante complicado, lo será un poco menos cuando le echemos un ojo a los distintos tutoriales que **Nintendo** ha creado para nuestro aprendizaje. Cambiando de tercio, es de agradecer que un juego de este tipo, cuya principal virtud debe residir en la jugabilidad, cuente además con una realización gráfica sobresaliente. Cada menú, cada nivel y cada tutorial cuenta con un diseño muy cuidado, al tiempo que nos encontramos con infinidad de efectos gráficos que

Bumpty



Gargantua



Piranha



Koopa



Kamek



MODO TIME ATTACK



MODO VERSUS



amenizarán un poco más nuestro deambular por este excelente juego. Musicalmente hablando, poco se puede decir de un título que sale bajo el sello de **Nintendo** (aunque esté programado por **Intelligent Systems)**, especialista en dotar a sus juegos de bandas sonoras divertidas y pegadizas. Con todo esto, y como ya hemos comentado anteriormente, **TETRIS ATTACK** rebosará modos de juego por los cuatro costados, dentro de los cuales podremos encontrar, como no podía ser de otra forma, uno para dos jugadores, auténtica prueba de fuego para todo aquél que muestre cierta adicción hacia este tipo de juegos. Quien no se divierte, esta claro que es porque no quiere. **TETRIS ATTACK** puede encontrar detractores en todos aquellos que «odian» un poco los juegos de tipo puzzle. A todos ellos les diría que intentasen hacerse algún día con uno de ellos, y si es posible con este **TETRIS ATTACK**. Seguramente descubran un modo de diversión que hasta entonces les resultaba totalmente desconocido. Probadlo.

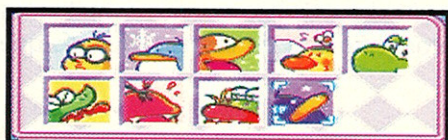
J. C. MAYERICK

Poochy

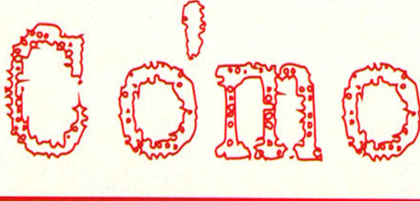


Yoshi

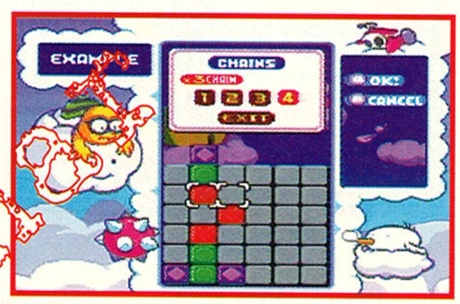




Cómo se juega







Una vez que hayamos dado un repaso al tutorial, es hora de visitar esta parte del juego. En ella, Yoshi y compañía nos contarán todos los secretos para conseguir buenas jugadas.



NINTENDO	
INTELLIGENT SYSTEMS	
MEGAS	8
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	VARIABLE
FASES	5 MODOS DE JUEGO
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
Una calidad indiscutible, teniendo en cuenta, eso sí, que un juego de este tipo podría prescindir perfectamente de cualquier excelencia gráfica.

MUSICA 90
Jamás se podrá poner en duda la calidad sonora de un juego de Nintendo. Se ve que la compañía nipona controla este aspecto de una forma especial.

SONIDO FX 89
El juego está repleto de simpáticos efectos de sonido. Explosiones, voces y todo tipo de extraños sonidos para dotar al juego de la simpatía necesaria.

JUGABILIDAD 94
En TETRIS ATTACK otra cosa no será, pero jugabilidad la encontraremos a raudales. Mención especial para el insuperable modo de dos jugadores.

92 GLOBAL
Un gran juego de tipo puzzle de vez en cuando no hace daño a nadie. Si ese juego además se llama TETRIS ATTACK, mejor que mejor. En él encontraréis diversión, mucha variedad y una realización gráfica muy cuidada. Lástima que los lanzamientos para los 16 bits de Nintendo sean cada vez mucho más escasos.

+ Su adictivo desarrollo y la excepcionalmente cuidada presentación gráfica.
− Algunos modos de juego los acabaremos en poco tiempo y sin excesivas dificultades.



Por enésima vez, los dichosos pitufos de Peyo son los únicos protagonistas de un juego monótono y con poca gracia. Renovarse o morir, un dicho en el que no debe creer Infogrames.







MAPA



MENU



POLO NORTE

AFRICA

ASIA



Cada vez le quedan a uno menos ganas de comentar juegos como éste. **LOS PITUFOS 2** es un juego que pasará sin pena ni gloria por *Game Boy*, y no que porque el juego sea malo, que no lo es, sino porque, como se suele decir, lo poco agrada y lo mucho cansa. Jugar a **LOS PITUFOS 2** es jugar a lo de siempre, a las plataformas puras y duras, a un juego que no aporta absolutamente nada. No hay unos gráficos sobresalientes, ni un dato técnico que resalte, ni siquiera una paleta de colores o un marco de pantalla que llevarnos a ***Super Game Boy***. Tan solo, y esto lo digo de verdad, el interés de una compañía que sólo piensa en sus intereses, y cuyo obsequio para los usuarios que le apoyan es darles más de lo mismo. Hasta que un día corten por lo sano...



J. C. MAYERICK

NORTEAMERICA

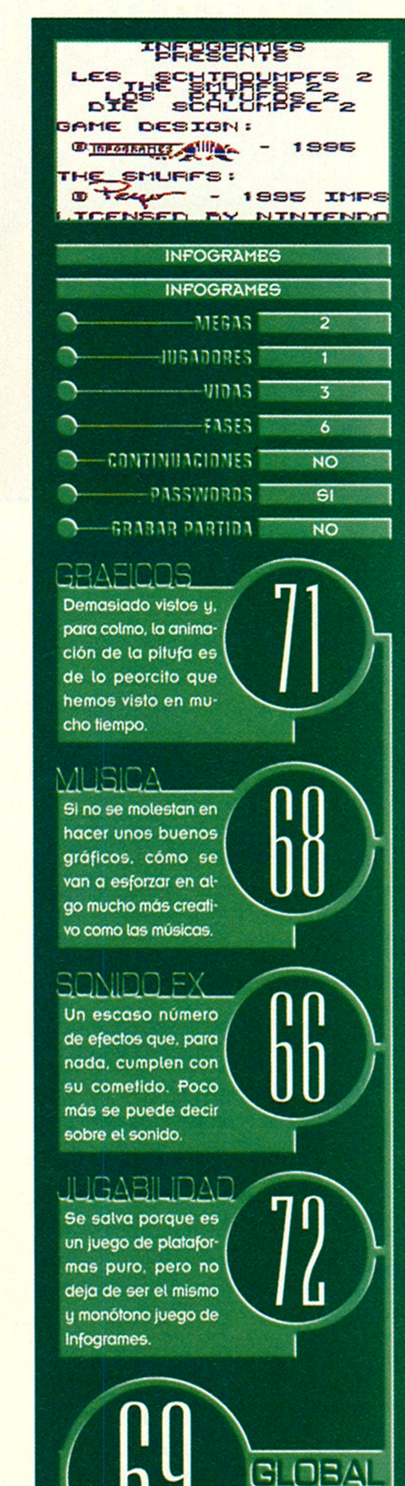
SUDAMERICA



AUSTRALIA



PITUFETO





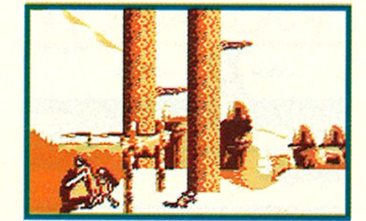
AVENTURA

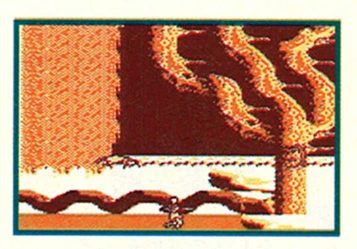




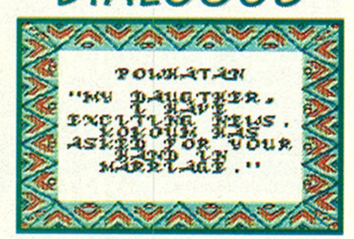
La gente de Disney ha conseguido hacer con POCAHONTAS algo ciertamente difícil: diseñar un juego muy difícil para la gente menuda y un poco elemental para los más viejecillos. ¿Resultado? Un juego insulso se mire por donde se mire.







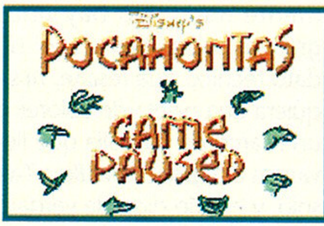
DIALOGOS





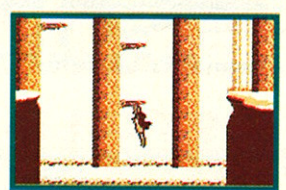


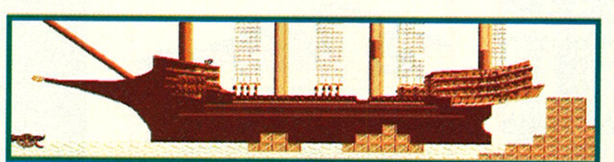
PODERES



Y para colmo de males, **POCAHONTAS** es un cartucho que cuenta con la nada despreciable cantidad de 4 megas (muy pocos cartuchos de *GB* cuentan con ese privilegio). Gracias a eso se ha conseguido que el juego cuente con dieciséis niveles distintos, aunque la sencillez de éstos resulte pasmosa. Hay, incluso, un nivel en el que no debemos hacer nada, tan solo esperar a que John Smith y Pocahontas se den un paseíto por la selva americana. El porqué este juego resulta tan complicado para los pequeños se debe a la escasa manejabilidad del personaje protagonista (insalvable escollo para unos niños que todavía no dominan bien los movimientos), que unido al excesivo número de acciones y poderes que puede recrear, desencadena una secuencia de animaciones (muy buenas, eso sí) con las que nada se podrá hacer. No llega a ser malo pero...







J. C. MAYERICK

POCACOSA





DISNEY INTERACTIVE	
TIERTEX / BLACK PEARL	
MEGAS	4
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	16
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 70
Muy poco trabajados y un poco sosos. Además, no aprovechan prácticamente las posibilidades de Super Game Boy.

MUSICA 75
Buenas conversiones, aunque en algunos momentos cuesta reconocer las melodías originales de Alan Menken.

SONIDO FX 60
Muy mal. Los escasos efectos de sonido que acompañan al juego no ofrecen nada nuevo al usuario experimentado.

JUGABILIDAD 69
POCAHONTAS es incontrolable, pero además de eso, las misiones a realizar son tan sosas como cortas y aburridas.

GLOBAL 70
Lo de POCAHONTAS, sinceramente, se veía venir. Son muchos los defectos de este programa, aunque gracias al nombre que encabeza su embalaje conseguirá vender un número indecente de unidades. Si estáis pensando en haceros con él, recordad que es soso, fácil y escasamente adictivo, entre otras cosas. Vosotros mismos.

+ Los 4 megas del cartucho y el gran número de fases que lleva, en total 16.

− El scroll, el control del personaje, la escasa dificultad, sus gráficos y un largo etc.

Llega Top Disney



Porque ya no eres un niño.

Espectacular y gigantesca, la recreativa GALAXIAN³ es un gigantesco mamotreto para ocho jugadores y pantalla de 5 metros de largo a la que nadie (ni siquiera De Lúcar) podría nunca aspirar a jugar en casa. Ahora, gracias a Namco podrás hacerlo con tan solo un TV y PlayStation.



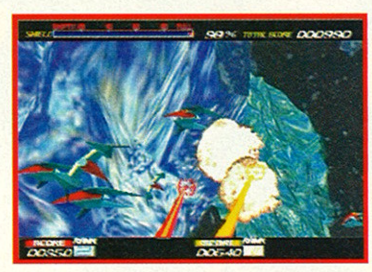


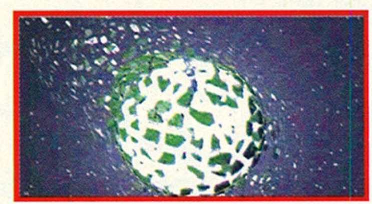
UNA ODISEA EN EL ESPACIO















Aunque no llega a la cifra de ocho jugadores de la recreativa original, Namco sí ha incluido al menos la posibilidad de que cuatro personas compartan su destino gracias al *multitap*, pudiendo usar tanto *pad* como ratón o incluso el *NeGcom*.







Y es que, tras ver recientemente en **Londres** la recreativa original, uno podría calificar como poco menos que imposible trasladar los impresionantes combates espaciales de **GALAXIAN³** al salón de casa, cambiando el pantallón de cinco por dos metros por una **Telefunken Ipanema** de 14 pulgadas. **Namco** se lo propuso, y desde luego que lo ha conseguido. Tirando del modo ***PlayBack*** y con un poquito de ingenio, no sólo han logrado meter en el CD todo el espectáculo gráfico y sonoro de **GALAXIAN³**, sino que además han incorporado las dos entregas de la recreativa: PROJECT DRAGOON, el juego que apareció originalmente con el mueble de la recreativa, y THE RISING OF GOURB, la nueva misión que sustituyó a la placa original, y que cuenta con mejoras gráficas y algo más de interactividad con los escenarios. Porque el

2 MISIONES ESPECIALES



GALAXIAN³ se compone de dos misiones totalmente independientes entre sí: PROJECT DRAGOON y THE RISING OF GOURB, ambas seleccionables desde el menú principal.

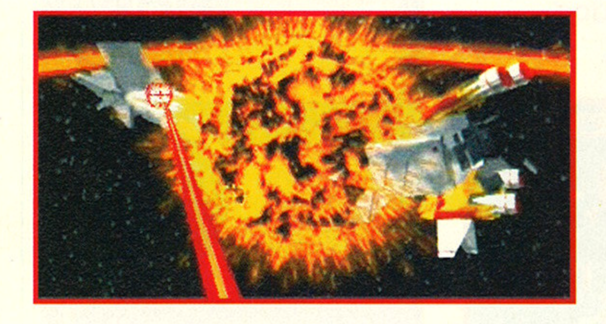
















	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	2
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 83
Los escenarios pregrabados son una muestra del potencial del modo PlayBack de PlayStation. Espectaculares.

MUSICA 80
Bastante eclipsada por los efectos de sonido y los diálogos, la banda sonora queda reducida a un aspecto secundario.

SONIDO FX 85
Lo mejor del juego sin ninguna duda, sobre todo si conectas la consola a un equipo Hi-Fi. Se te caerán hasta las orejas.

JUGABILIDAD 78
Aunque más interactivo que STARBLADE, GALAXIAN³ no deja de caer en el mismo fallo: uno se limita a mover la mirilla.

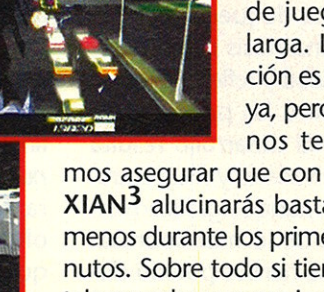
79 GLOBAL
Lo que no se le puede negar a Namco es que ha realizado una adaptación soberbia de una recreativa que parecía imposible de trasladar a consola. El problema es que la única función del jugador se reduce a mover el puntero por la pantalla, mientras el juego nos mueve por el espacio a su antojo. Bonito sí, jugable no tanto.

\+ Es una de las conversiones más fieles producidas hasta la fecha para PlayStation.

− Ver la recreativa y ponerte luego a jugar en casa con una tele de 14' es frustrante.

gran problema que presenta **GALAXIAN³**, al igual que pasara con STARBLADE, es que todo el juego está pregrabado, con lo que el jugador se limita a lanzar unos «láseres» por allí, romper una nave poligonal por allá y basta. Al menos, y para alegría del respetable, y al contrario que en STARBLADE con el que **Namco** aprovechó a saco el código de la versión *3DO* (y así les salió), los gráficos son más que buenos, magistrales y alivian algo la frustración de no ser otra cosa que un pelele espacial. Y llegamos a la duda de siempre: optar entre un sinfín de buenos gráficos y sensaciones fuertes a cambio de convertirnos en simples espectadores, o elegir otro título de peores resultados técnicos pero que nos asegure una vida de juego más larga. La elección es sólo tuya, pero al menos te podemos asegurar que con **GALAXIAN³** alucinarás bastante, al menos durante los primeros minutos. Sobre todo si tienes una tele grande y un equipo Hi-Fi.

NEMESIS





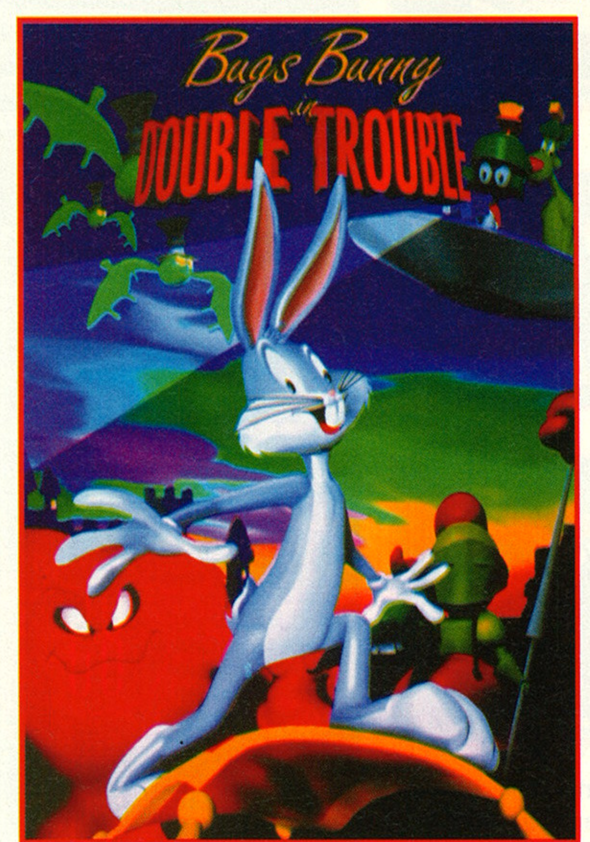












Los grandes personajes de los dibujos animados siempre han encontrado en las plataformas un vehículo natural para la diversión. BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE le ha añadido a ese vehículo la velocidad más frenética.





CONEJO O SIN EL

A estas alturas de la temporada que salga un juego para *Mega Drive* resulta todo un acontecimiento, y si además es bueno, como en el caso de **BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE**, pues la cosa es como para ponerse el traje de gala. Programado por **Probe**, es un programa de plataformas con un ritmo absolutamente frenético y una mecánica de juego que requiere una dosis importante de habilidad y reflejos para no sucumbir a las primeras de cambio. El desarrollo resulta bastante variado y muy entretenido, y aunque gráficamente no es de lo más sobresaliente que hemos podido disfrutar en esta consola, **BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE** cuenta con una buena animación, gran colorido y todo el encanto de los personajes e historias de la **Warner Bros.** Gran cantidad de jefes finales, 10 fases, niveles de *bonus* y una ambientación sonora mediocre completan la oferta de este lanzamiento que, por la falta de novedades, ve aumentado su valor.

DE LUCAR

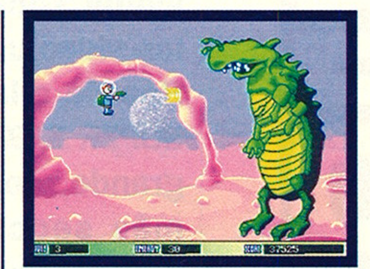
AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

UN VIAJE POR LOS CONFINES DE LA GALAXIA

Entre la maraña de juegos disponibles en *Dominio Público*, nos encontramos con algunas producciones verdaderamente interesantes. ASTROKID es un divertido juego que mezcla varios tipos de géneros en uno. Encontraremos niveles tan variadas como matamarcianos tridimensionales, fases de plataformas, gigantescos enemigos, etc. Todo ello mostrado con un gran sentido del humor y unos graciosos gráficos.



Su alto nivel de dificultad regocijará a los más expertos, que disfrutarán descubriendo los secretos que entrañan sus numerosas fases. Los interesados podrán encontrar la *demo* en el directorio correspondiente de **Aminet**, para ello necesitaréis, evidentemente, tener acceso a través de **Internet**.

SONIC THE HEDGEHOG



ENCONTRAMOS LAS IMAGENES PERDIDAS



A finales del 92, el juego abanderado de Sega, SONIC, hacía estragos en las tiendas. En esa época las grandes compañías se disputaban los derechos de publicación de dicho programa. Fue US GOLD la que, prescindiendo de las negociaciones con Sega, comenzó a programar la versión para Amiga. Dicen las malas lenguas que el hecho de que US GOLD, empezara el juego sin permiso fué la causa de que el juego finalmente no se llevara a cabo. Aquí tenéis, gracias a nuestro espía particular, algunas imágenes exclusivas de lo que pudo haber sido uno de los bombazos de aquel año.

TOP COCHES

Juego	Sistemas / Compañía	Nota
SUPER SKIDMARKS	A500-A1200-A4000 • ACID SOFTWARE	92
ROADKILL	CD32-A1200-A4000 • ACID SOFTWARE	92
TURBO TRAX	CD32-A1200 • ARCANE DESIGN	90
SUPER CARS 2	A500 • GREMLIN GRAPHICS	91
OVERDRIVE	A500-CD32 • TEAM 17	90

NOVEDADES

94

AMIMSX 2 PRO

El mejor emulador para uno de los paladines de los 8 bits. Multitud de opciones para disfrutar del MSX, y además se puede conseguir por una miseria monetaria.

89

NEMAC 4

En la línea de KILEAK THE BLOOD, nos llega el primer juego shareware que soporta la tarjeta GRAFFITI con espectaculares gráficos y velocidad más que aceptable.

DEMO DEL MES



SUPERFROG

El genial Eric Swartz se encargó de realizar la divertida intro de SUPERFROG, plataformas de Team 17 inspirado en uno de los anfibios más famosos de Amiga, FLIP THE FROG.

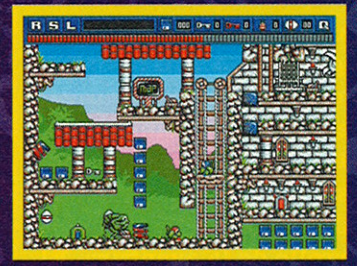
Este mes, por «causas técnicas», la sección pierde una de sus páginas. No os preocupéis, el mes que viene volveremos al formato habitual. Por cierto, el mes pasado dimos un apartado de correos incorrecto para el emulador de MSX, el 225. El correcto es el 275.



VULCAN SOFTWARE

LOS REYES DEL BUDGET VUELVEN CON MAS





Vulcan Software, los creadores de VALHALLA, nos preparan muchas e interesantes novedades para este año. Los tres primeros juego en aparecer serán TINY TROOPS, un juego de estrategia con juguetes; BOGRATS, un arcade al estilo de LEMMINGS y, cómo no, la cuarta parte de VALHALLA. Además también saldrán más adelante JETPILOT, BREED96, ALIEN OLIMPICS y ATMOSFEAR. Todos son única y exclusivamente para Amiga.

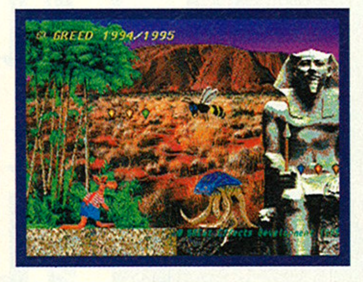
EL ESPIRITU DE WOLFESTEIN SE REENCARNA

En el Este de **Europa** no se quedan atrás en la fiebre de los clónicos de DOOM para *Amiga*. De ese rincón geográfico nos llega este prometedor ejemplo con una de las rutinas





en 3D más rápidas de todas. Los programadores se han inspirado en otro gran clásico, WOLFESTEIN, para crear este juego del que podréis encontrar una *demo* en el correspondiente directorio de **Aminet**. Un trepidante *arcade* que, a juzgar por lo que hemos visto, promete ser uno de los mejores hasta la fecha.



UN BEAT'EM-UP QUE LLEGA DANDO BRINCOS

Digital Arts prepara exclusivamente para CD uno de los bombazos del año. KANG FU es un plataformas con mucha acción protagonizado por un canguro que cuenta entre otras cosas con gráficos en Ham 8, animación de 50 *frames* por segundo, 40 minutos de audio en CD, fases en 3D, 10 niveles, además de una versión para *Amigas* con 4MB.

ALMAGICA, EL PRIMER CLONICO DE WARCRAFT

Siguiendo el éxito de WARCRAFT y COMMAND AND CONQUER, **ALMAGICA SCIONS OF FORGOTTEN** pretende llenar el hueco de este tipo de juegos en *Amiga*, ya que no disfrutábamos de ellos desde MEGALOMANIA. Este juego dispondrá de opciones para todas las tarjetas gráficas y procesadores, además de unos bonitos y atrayentes gráficos.



UROPA 2

CON UN CIERTO AIRE DE CLASICO

Este es un mes de grandes sorpresas en lo que a juegos se refiere. Una de las mayores ha sido encontrarnos con UROPA 2, un juego que mezcla géneros tan dispares como los matamarcianos en 3D y las aventuras con perspectiva isométrica. El juego



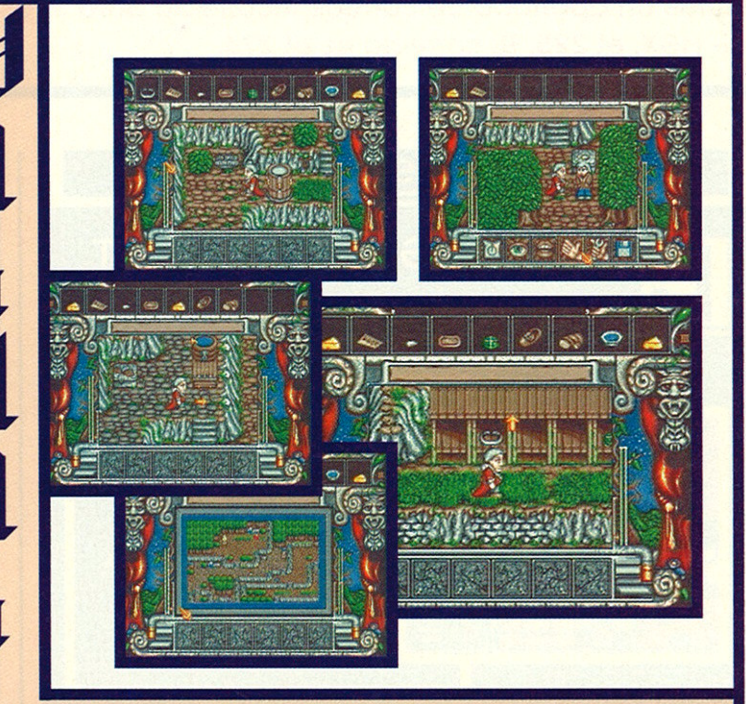
cuenta con unos gráficos de aupa y la friolera de 10 misiones distintas. Están disponibles versiones para todos los Amiga, incluyendo una para AGA con gráficos a 256 colores. Echad un vistazo a las pantallas para comprobarlo. Si queréis conseguir el juego, escribid a AUSTEX SOFTWARE, PO BOX 48, KIRVAN, QUEENSLAND 4817, AUSTRALIA o consultar su página en Internet en la dirección HTTP:/PH4227b.JCV.EDU.AV.

AMIGMANIA

AMIGA REVIEW

WALHALLA





La saga de **VALHALLA**, a pesar de contar con muchos detractores, es una de las más emblemáticas y originales que existen en Amiga actualmente, además de ser la única saga de aventuras gráficas exclusivamente para Amiga. La característica principal que las diferenciaba del resto era que tenían los diálogos completamente digitalizados, y todo ello en disco. Esto tenía un problema, ya que si no entendías las voces era imposible avanzar. Para este tercer juego, sus programadores nos han preparado un lavado de cara en el diseño del juego. En primer lugar se han sustituido los barrocos y poco coloristas escenarios que ya eran marca de la casa por otros bastante más claros y alegres. La perpectiva empleada ya no es aérea, lo que facilita la localización de los objetos. Y por último, y para disfrute de los que no logran entender los diálogos, se ha incluido una opción de subtítulos para seguir a la perfección el desarrollo de la aventura. El juego ocupa tan solo seis discos, relativamente poco para una aventura gráfica. Además funciona en todos los Amiga y se puede instalar en el HD.

A 500

WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	6
RAM	1M
INSTALABLE	SI

80	GRAFICOS
94	SONIDO
79	MUSICA
90	JUGABILIDAD

GLOBAL **89**

El cambio de diseño de la saga le ha ido muy bien. Mejores gráficos, subtítulos, perspectiva y colorido. Todo mezclado con los ingredientes que hicieron a estos juegos famosos.





A PIE DE PISTA

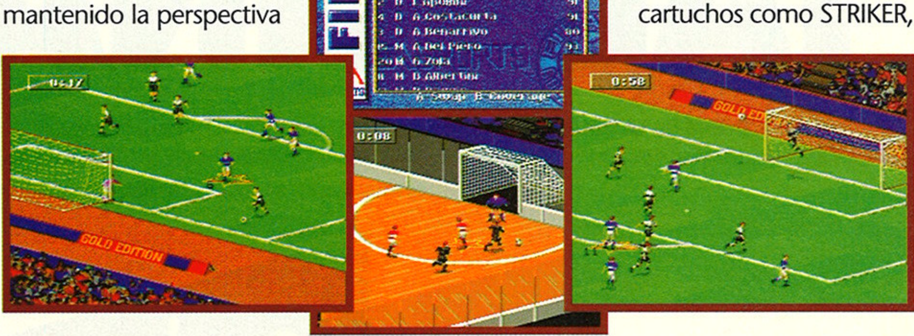
LA SAGA FUTBOLISTICA DE ELECTRONIC ARTS, UNA DE LAS MAS NUMEROSAS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, VUELVE A LA CARGA DE NUEVO. ANTES DE LANZAR LAS ENTREGAS PARA 32 BITS, LLEGAN HASTA NOSOTROS LAS VERSIONES PARA SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE. SIN DUDA SE TRATA DE UNA MAGNIFICA NOTICIA PARA LOS USUARIOS DE 16 BITS, CUYAS ESPERANZAS DE VOLVER A CONTAR CON UN SIMULADOR DEPORTIVO SE HACIAN CADA VEZ MAS REMOTAS.

■ JAVIER ITURRIOZ ■

FIFA 97 GOLD

SNES ■ MEGA DR

Cuando los usuarios de los 16 *bits* habían perdido la esperanza de volver a contar con nuevos simuladores deportivos, llega hasta nosotros otra versión de la extensa saga de **Electronic Arts**. Con **FIFA´97 GOLD**, que verá la luz tanto para ***Super Nintendo*** como para ***Mega Drive***, se pone el punto y final en los 16 *bits* a una de las sagas que mayores niveles de popularidad ha logrado dentro del extenso catálogo deportivo de **EA**. Los nuevos programas mantienen las características que son santo y seña de un título cuyo primer representante apareció en 1993 para ***Mega Drive***. Desde entonces se ha mantenido la perspectiva isométrica y se ha ido aumentando el número de opciones incluidas. Así, la aparición de los equipos y competiciones futbolísticas más importantes del mundo marcaron la pauta de las últimas entregas. En esta ocasión la introducción de una modalidad de fútbol *indoor*, ya incluida en otros cartuchos como STRIKER,















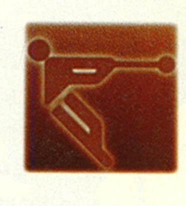





MEGA DRIVE





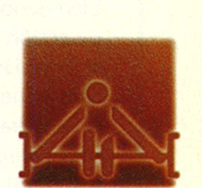




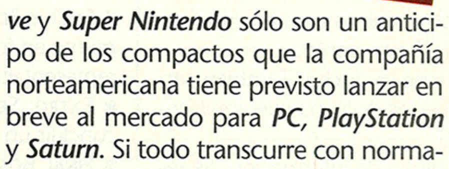
SNES



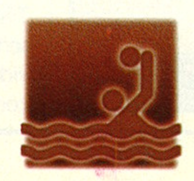


es la principal novedad para las versiones de 1997. Además, se ha mejorado la animación y la definición gráfica de los jugadores, aportando un mayor detalle en las equipaciones de la gran cantidad de clubs que aparecen recogidos. Aunque los juegos que han llegado hasta la redacción no están completamente finalizados, parece claro que una vez más los usuarios de ***Mega Drive*** podrán contar con mayor número de opciones que los poseedores de los 16 *bits* de **Nintendo**. De todas formas, las versiones de **FIFA´97 GOLD** para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** sólo son un anticipo de los compactos que la compañía norteamericana tiene previsto lanzar en breve al mercado para ***PC, PlayStation*** y ***Saturn***. Si todo transcurre con normalidad, los 32 *bits* de **Sega** y **Sony** dispondrán de una segunda entrega de la saga FIFA para las siempre agradecidas fechas navideñas. Noticias como ésta son de agradecer para los fieles aficionados a un título que levanta pasiones.








LINEA

Con el asesoramiento de Mayerick, este mes me voy a dedicar en exclusiva a explicaros los conceptos y palabrejas que utilizamos más frecuentemente en los textos de nuestra revista. El mes que viene continuaré con el esquema habitual, así que seguid escribiendo a la dirección de siempre: SUPER JUEGOS, Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. THE SCOPE.

*** Las deficiniciones han sido adaptadas a un lenguaje que sea comprensible. Los puristas puede que encuentren alguna inexactitud que ruego sepan disculpar.**

DICCIOBIT



■ **Alpha:** Cuando un juego se encuentra en las primeras fases de programación. Más o menos al 30 por ciento.

■ **Arcade:** Denominamos arcade a cualquier juego que está o ha pasado por los salones recreativos. Su nombre se debe a que las primeras máquinas recreativas estaban en grandes almacenes y *arcade*, en inglés, significa precisamente eso, grandes almacenes. También denominamos arcade a cualquier juego de acción de difícil clasificación por géneros.

■ **Beta:** Un juego próximo a su finalización. Más o menos al 75 por ciento.

■ **Beat´em-up:** Juego de lucha. También son *beat´em-up* los juegos de lucha con *scroll*, como FINAL FIGHT.

■ **Bit:** Mínima unidad de información. Se representa, generalmente, como 0 ó 1.

■ **X-bits:** Que una consola sea de 8, 16, 32 ó 64 *bits* depende del ancho del Bus de datos del procesador, que es la vía por la cual envía y recibe la información con la que trabaja.

■ **Bug:** Fallos de programación que, por lo general, conllevan un cuelgue o mal funcionamiento del programa.

■ **Byte:** 8 *bits* agrupados. Puede almacenar valores entre 0 y 255. Es la unidad con la que generalmente más se trabaja a nivel interno.

■ **Combos:** Combinación de golpes en un juego de lucha.

■ **Control Pad:** El mando direccional de la consola.

■ **Custom chips:** Co-procesadores con cometidos específicos (generalmente en gráficos y sonido) que liberan al procesador central de determinadas tareas que ralentizarían en exceso el proceso. También son *Custom Chips* los famosos *SFX* y *SVP* de algunos cartuchos de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** respectivamente.

■ **DAC:** *Digital-Analogic Converter*. Aquel periférico que convierte la señal digital (ej: la información contenida en un CD-ROM) a señal analógica, capaz de ser reproducida, por ejemplo, por un altavoz. **ADC:** Analogic-Digital Converter, es lo inverso a lo anterior.

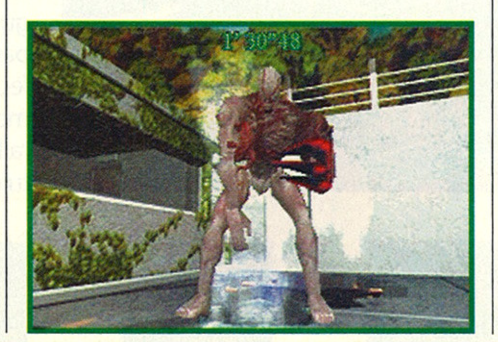
■ **Digitalizacion:** Proceso de conversión de una señal analógica a digital (vídeo, sonido, etc.) a través de un ADC (una tarjeta de vídeo, de sonido, etc.)

■ **EPROM:** Erasable Programable Read Only Memory. Igual que la memoria ROM sólo que se borran al ser expuestas a radiaciones ultravioletas. Por este nombre se conoce también al equivalente a las ***betas*** pero en formato cartucho.

■ **Engine 3D:** Conjunto de *software* (generalmente en forma de librería) diseñado para la representación de entornos tridimensionales.

■ **Extro:** Secuencia final que se muestra al concluir un juego.

■ **Final Bosses:** Guardianes de nivel, vamos, el típico enemigo de la última pantalla.





■ **Flicker:** Parpadeo que sufren los *sprites* cuando se intentan representar en pantalla más de los que, a priori, la consola puede gestionar. Generalmente se produce por inexperiencia de los programadores.

■ **Frame:** También conocido como cuadro. Un *frame* es igual a un fotograma de una secuencia de vídeo. Cuantos más *frames* por segundo, mejor será la calidad de la reproducción.

■ **Full Motion Video:** Técnica en la que generalmente se utiliza la compresión y que permite la visualización de vídeo en movimiento.

■ **Gamma:** Juego casi terminado (90% o más).

■ **Gouraud Shading:** Técnica de sombreado que se consigue por medio de la interpolación de la luz entre cada uno de los vértices del polígono.

■ **Hardware:** Tanto consolas como periféricos, teclado, ratón, **control-pad**, etc.

■ **Intro:** Secuencia de introducción y presentación de un juego.

■ **Items:** Objetos de determinados juegos que aportan ciertas cualidades.

■ **Joystick:** Un mando provisto de una palanca direccional.

■ **JPEG:** Joint Photographics Experts Group. Igual que MPEG (mirar más adelante) pero en su versión para imágenes estáticas.

■ **Link cable:** Cable de conexión entre dos consolas que permite participar a ambos en un mismo juego simultáneamente.

■ **Lucha one on one:** *Beat´em-up* de lucha frontal tipo STREET FIGHTER.

■ **Medium Bosses:** Son los enemigos especiales situados en la mitad de las fases.

■ **Mega:** Unidad de medida equivalente a 1048576 bytes (1024K=MegaByte). Cuando hablamos de mega a nivel de consola nos referimos a *megabits* (1048576 bits=128K).

■ **Modo 7:** Un modo gráfico que incorpora ***Super Nintendo*** que permite rotar, acercar y alejar objetos por *hardware*, sin tener que «gastar» memoria del cartucho.

■ **Modo PlayBack:** *Full Motion Video* exclusivo de ***PlayStation***.

■ **MPEG:** Moving Pictures Experts Group. Técnica de compresión de vídeo que fue diseñada inicialmente para su utilización con los vídeo-teléfonos. Puede alcanzar un 90% de compresión sin pérdida de calidad aparente.

DIRECTA

■ **Motion capture:** Técnica utilizada para la captura de movimiento en 3D. Ej: Los movimientos de un jugador en un simulador de fútbol en 3D.
■ **Patrones de Ataque:** La estrategia de ataque de determinados enemigos.
■ **Pixel:** Picture Element. Cada punto que vemos en la pantalla.
■ **Pixelacion:** Decimos que un juego está pixelado cuando sus *pixels* tienen un tamaño desproporcionado. Ejem. El *zoom* del *modo 7* de *SNES* lo produce en las ampliaciones.
■ **Pixel perfect:** Aparte un fanzine de próxima aparición, se considera *Pixel Perfect* a la conversión perfecta de un juego, y también a la detección perfecta de un *sprite* en, por ejemplo, un disparo de un matamarcianos.
■ **Plataformas:** Es un juego de habilidad que consiste en llegar a la salida de cada fase saltando de objeto en objeto.
■ **Poligonos:** Toda figura tridimensional esta representada por cientos de polígonos que, por lo general, suelen ser triangulares.



■ **Ralentizacion:** Cuando el procesador de una consola no es capaz de manejar en tiempo real los objetos móviles de la pantalla, este movimiento se ralentiza con un efecto de *slow motion* involuntario.
■ **RAM:** Random Access Memory. Es la memoria de acceso aleatorio de lectura y escritura sobre la que el procesador llevará a cabo casi todas sus operaciones. Su contenido se borra al desconectar la consola u ordenador.
■ **RAM no volatil:** Una RAM exactamente igual a la anterior que es alimentada por medio de una pila, con lo que la información se mantiene aún cuando la consola u ordenador estén apagados. Ej: La memoria para grabar partidas de ***Saturn***.
■ **Renderizacion:** Es el proceso por el cual el *engine 3D* representa en pantalla cada uno de los elementos que componen el entorno 3D (incluyendo luces, sombras, puntos de vista- etc.)
■ **ROM:** (Read Only Memory) Una memoria que tan solo puede ser leída. Ej: El arranque de las consolas está almacenado en ROM.
■ **Rotoscoping:** Técnica para la captura de movimiento que más tarde se representará en 2D por medio de polígonos. Ej: ANOTHER WORLD y FLASHBACK.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ La cantidad y calidad de los títulos que se anuncian para esta última parte de año

TEMPLADO:
■ Nintendo 64. Demasiados rumores o realidades negativas para una consola que mucha gente espera con ansiedad

FRIO:
■ Las consolas de 16 bits, que aunque muchos pretendan negarlo, van en franca cuesta abajo

■ **R. P. G.:** Role Playing Game. Juego de rol es aquél en el que adoptamos la personalidad del personaje o personajes principales. Los objetos encontrados y las conversaciones son partes vitales de estos juegos.
■ **Rutina:** Fallos de programación que hacen, por ejemplo, que siempre se marque un gol desde el mismo sitio en un juego de fútbol.
■ **Scan:** Cada línea de la pantalla.
■ **Scaling:** La ampliación o reducción de un gráfico o *sprite*.
■ **Scroll:** Es el movimiento de la pantalla. Si en un juego de plataformas nos desplazamos, los fondos también lo harán, y ese movimiento lo denominamos *scroll*.
■ **Scroll parallax:** Cuando dos o más planos se mueven a distinta velocidad para crear un efecto 3D. Se dice que su nombre viene, precisamente, de un juego que utilizó este tipo de *scroll*, el PARALLAX de **Ocean** para ***Commodore 64***.
■ **Shoot´em-up:** Juegos de disparo. En este género entran desde matamarcianos hasta juegos tipo VIRTUA COP o PROBOTECTOR.
■ **Slow Motion:** Ralentización. Hay *control pad* y *joystick* que pueden producir este efecto si así lo deseamos para facilitar el juego.
■ **Software:** Conjunto de programas diseñados para ser ejecutados en determinado ordenador, consola y demás soportes.
■ **Split screen:** Pantalla partida para los modos de dos o más jugadores simultáneos, generalmente en juegos de conducción.



■ **Sprites:** Un *sprite* es un bloque de *pixels* que se mueve en grupo. Así, un luchador de un *beat´em-up* está compuesto por un conjunto de *sprites*. Por deformación, también se habla de *sprite* como el conjunto de *sprites* que compone un elemento del juego, es decir, *sprite* lo consideramos, aunque sea inexacto, a un jugador de un juego de fútbol, un personaje de un *beat´em-up*, el protagonista de una aventura así como cada enemigo, etc...
■ **Texture Mapping:** Técnica que consiste en añadir texturas a una estructura poligonal para conseguir efectos de relieve y un mayor realismo.
■ **Tiempo Real:** Todo aquello que es procesado a partir de la respuesta del usuario u otro tipo de eventos. Ej: Un engine 3D.
■ **Zoom:** Acercamiento y alejamiento de escenarios o partes de éstos.

* Insisto, algunas deficiniciones no son del todo completas con el único objeto de que sean comprensibles por todos. Esperamos haberos ayudado, especialmente a los que se inician en este mundo y se encuentran un poco perdidos entre tanta terminología.







La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio. **Sólo para los más valientes.**

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



DAVID ALVAREZ

Aquí me tenéis, aunque os aseguro que mi imagen es mucho más destructiva que la caricatura que Alfonso Vinuesa me ha hecho. Y atención, porque estoy pensando en regalar camisetas con mi candorosa imagen a los que colaboréis más asiduamente con esta sección. En breve os lo confirmaré.

SUPERGOLFO



VICTOR M. TARDIO

SON BETAS DE REDACTORES SIN ACABAR

Meter la gamba con un juego normal ya es despreciable, pero hacerlo además con un clásico como BUBBLE BOBBLE y desvalorarle de semejante manera es digno de coger al responsable, colgarle de un arbol en el desierto de Sonora e introducirle en los pantalones un par de hurones hambrientos. Ni sus desgarradores gritos podrían aliviar la metedura de pata de comentar una *beta* del juego en lugar de la versión ya finalizada. Si hubiera hecho esto último, semejante mandri..., digo, compañero de los medios, habría caído en que, además del inigualable BUBBLE BOBBLE, Acclaim incluyó también dos versiones de RAINBOW ISLANDS, que la recopilación también ha aparecido para *PlayStation*, y que sus padres hicieron mal en llevarle a la escuela de gente normal. Yo de ellos le habría enviado a las minas de la selva negra, para que los enanos practicaran la ley del embudo con sus inocentes carnes. Otra cosa es que además no entienden el concepto de clásico, pero eso es otro problema más grave...

EL NOVIO DE YEN TAMBIEN LA CAGA

Está claro que cuando en el devenir de tu vida te asocias sentimentalmente a una persona, poco a poco vas adquiriendo ciertos hábitos de tu pareja que no siempre son buenos. Este es el caso de Roberto Lorente, un ser con más morcillas que en un colmado de Burgos (al más puro estilo The Punisher), que ha demostrado su amor por los videojuegos tipo SPLATTER HOUSE al unirse a Yen. Pues bien, fruto de esa relación ha dado a luz una preciosa gamba que al nacer peso tres arrobas. Vino al mundo en el número 60, página 62, cuando en el comentario del INTERNATIONAL TRACK & FIELD DE Konami dijo que este juego, «ha pasado por las lógicas versiones para los 16 *bits*». Lo que este ser inexperimentado no sabe y nadie de su redacción sabrá, es que este juego jamás ha tenido una versión en *Mega Drive* o *Super NIntendo*, y sólo *NES* con dos entregas y en *Game Boy* con una, han podido disfrutar con sus encantos. Dime con quien andas y te diré quién eres, así que por esta vez, sólo un pequeño tirón de morcillas. Además, creo que más que TRACK´N FIELD, deberías dedicarte al PRYCA´N FIELD, la carrera por el turno en la sección productos dietéticos

EL LADO NO OSCURO DE LA FUERZA

Hola amigo, compañero, diablillo. Ya está aquí tu vieja amiga esquizofrénica y «pervertida» (te pasaste un pelín, majo). (...) Esos energúmenos que te escriben insultándote, no creo que sean capaces de pasarse ni el CHIKI CHIKI BOYS si se exprimen el cerebro hasta la última gota para insultarte. ¡Pobres! La juventud de hoy no sabe insultar con picardía... ¡con lo bonito que es! No sé cómo tienes tanto aguante. Como siempre, acabaré preguntándote cosas chorras, que ni van ni vienen...

1) Dignidad es una palabra preciosa... ¿Tú crees que eso lo tiene HOBBY CONSOLAS?

2) ¿Es posible ampliar tu sección de alguna forma?

3) ¿Serás capaz de desvelarnos algo sobre ti algún milenio?

*4) ¿Crees que **PSX** y **Saturn** aún nos tienen que enseñar muchas más cosas no vistas ahora que **Nintendo 64** ha salido?*

5) Ultima y más importante pregunta: ¿eres siempre el mismo o eres varias personas? Me llevaría un desengaño mayúsculo si no fueses el que conocí por primera vez.

*Me despido y animo a todas aquellas chicas que escriban al **SUPERGOLFO**. Merece la pena, de verdad, aunque a veces te trate como a un trapo (y quién de este mundo no lo hace...).*

Olga Medina, Hospitalet del Llobregat.

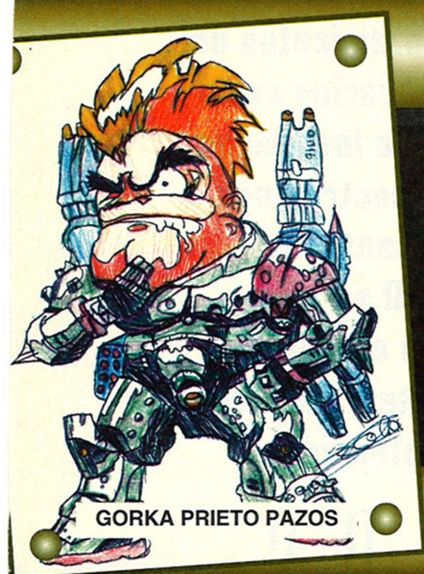
Olga es probablemente mi lectora más fiel, ya que no hay mes que no reciba una carta suya. Se que a muchos os gusta que insulte al personal, y probablemente a mi también me gusta poner a subnormales con encefalograma plano en su sitio. Pero también me agrada que os comportéis de vez en cuando como seres civilizados, para que pueda comprobar que mis lectores no son todos una pandilla de degenerados, como a veces llego a ser yo. Lo de pervertida va por lo me dijiste por tu afición por los plátanos (aún conservo la carta). Yo, personalmente, prefiero los pimientos...

1) Aunque me queme mucho con sus redactores, la verdad es que ellos son un poco víctimas, ya que les explotan por cuatro duros y les obligan a comentarse un juego en hora y media. Más que dignidad creo que lo que han perdido es la ilusión por lo que hacen.

2) Si quieres la podemos ampliar en mi dormitorio. (Perdón, pero tengo que hacer honor a mi nombre)

3) No, mi identidad es alto secreto (quizá algún día).

4) Cuanto más tiempo pase, mejor sabrán aprovechar el *hardware* los programadores, y la calidad y el efecto sorpresa de los juegos cada vez será mayor.


GORKA PRIETO PAZOS


«HELGA» MEDINA


J. A. PEREZ EXPOSITO


RAFAELA AFONSO

5) Desde la portada del SONIC 3 de MEGA SEGA, siempre he sido el mismo.
Eso, eso, escribidme chicas. Acepto visa. Bueno Olga, nos veremos donde tú te imaginas. No faltaré.

PAREJA DE IDIOTAS

Hola estimado SUPERGOLFO. Nosotros no vamos a meternos contigo ni hacerte la pelota, pues lo vemos una tontería. A continuación te haremos una serie de preguntas a las cuales nos puedes responder con un simple SI o NO.
1) ¿Es verdad que H. C. rivaliza con los suplementos quincenales LA ATALAYA, DESPERTAD y demás?
2) ¿Va a salir al mercado español la Potograff en versión escandinava para el sistema PAL?
3) ¿Pasas krack con tu viejo en la estación de Atocha?
4) ¿Es verdad que es Willie Fogg, ese famoso mafioso y apostador que dio un rulo al globo en 80 días?
5) ¿Te salió un parpawer en la espalda cuando fuiste de vacaciones el año pasado a Vandellós?
6) ¿Se recuperó tu vieja del trauma que le supuso que te fueras a hacer de mamporrero de elefantes al Circo?
7) ¿Es verdad que lo que más te jo.. al hacer el amor es que te echen el aliento en la nuca?
8) ¿Es verdad que las tuberías del 15 son deslizantes?
9) ¿Qué número de socio eres en Club Super 3 y Megatrix?
10) ¿Estás de acuerdo en que todos los anuncios de teletienda salga siempre la pesada de Laura Valenzuela?
Bueno, sin más que decirte, nos despedimos dos fanáticos.
Chimicuadrete y Humberto Pate de Foie, Barcelona.

Bueno, aquí tenemos a la típica pareja basura que van de «guais» por la vida cuando lo único que son es una amalgama homosexual de tintes psicodramáticos con el bul más dado de sí que el ombligo de The Punisher. Por supuesto que paso de responder con sí o no, y diré lo que me venga en gana.
1) Los rivales de HC son Cel, que gran papel, los envoltorios de las pescaderías, los trozos de periódico que se ponen en las jaulas de los canarios y los papeles para encender hogueras. Si mezclas H.C. con agua tendrás un fantástico material para hacer maquetas.
2) Pues mira, sí. Además vendrá con un periférico especial, el Budú Force, gracias al cual podremos clavar alfileres a vuestros progenitores y contemplar de forma tridimensional como se retuercen de dolor y son forzados por Orca, la ballena asesina.
3) No, me dedico a la trata de blancas. Decidle a vuestras novias que aún no he encontrado nadie que las quiera. Si se afeitan quizá se las coloque al vendedor de cupones. También me dedico a las de segunda mano (lo digo por vuestras madres.)
4) No, el único rulo que conozco es el que se pone tu padre cuando actúa en el Bagdad con el caniche (ese rulo tiene venas y nervios...que raro).
5) Nunca he ido a Vandellós. En vuestro caso, con los pelos en la espalda que tenéis, por mucha radiación no creo que se note nada. Cuando tomáis el sol todo el mundo cree que sois trozos de cesped.
6) Nunca acepté ser mamporrero de tu hermana Drag Queen. Su terrible hedor corporal me impedía acercarme a vuestro circo.
7) Sí, es que me encanta morder la parte trasera del cuello. Algún día sabréis de qué va esto y dejaréis el onanismo.
8) Sí, a mi siempre se me caen en vuestra cabeza. Lo del porqué de su lubricación deberíais preguntárselo a vuestras novias, que se encargan de engrasar todo.
9) Soy socio de honor.
10) Si lo que quieres es salir del Club de Carretera deberías escribir a Antena 3, no a mi. Reconozco que la pregunta número 7 me ha hecho gracia.

GOLFOMENSAJES

Angel Soler, tengo ya tu dibujo. El mes que viene cae. Eugenio, lástima que tus cartas no las pueda publicar... Son demasiado buenas. Manuel y Alvaro, vuestra ilusión se perdió en el tiempo. Marcos Pérez, sigue en la brecha porque eres un poco inepto. Los tipos de Moguer, no debísteis dejaros manipular genéticamente. David Chacón, necesitas un psiquiatra. Maldonado, me gusta tu fidelidad. Joaquín A. Banzá, lo del autógrafo me lo pensaré. Trunks, escríbeme una carta más completa. Macrogolfo, un abrazo porcino. Mister Azuaga, has estado a punto. Cuatro babosos de Murcia (Jerónimo, etc.), intentad ser más originales. Ignacio Ibáñez, no está mal para ser una culebra sarnosa. Felipe Fernández, eres absurdo. Termigame, guevos es con h. Seguero Vengador, mándasela a otra sección. Lo siento. Sarcáustico, has dado en el clavo copiado. Ciberyayo, este mes libras. Juan Luis Juez, da gusto leer a alguien con materia gris. Saludos a Marlboro (amiguete) y Redice (incrédulo), del IRC #espanol.



POR R.DREAMER

Septiembre ha sido un mes prolífico en lanzamientos del que todos han salido beneficiados, tanto usuarios como compañías. Aquí tenéis algunos truquejos de los juegos más solicitados. POR CIERTO. Muchos de vosotros nos llamáis a la redacción pidiendo trucos. Lo sentimos, pero por órdenes de las altas esferas ya NO se aceptarán más llamadas a la redacción con ese fin. Comprended que esa misión no nos compete a nosotros. Mandad cartas y vuestras súplicas serán atendidas.

VIRTUA FIGHTER KIDS

SATURN

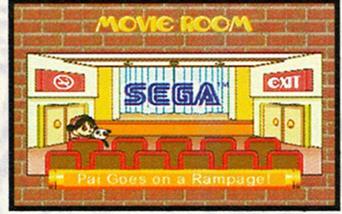
• • JUGAR COMO DURAL • •

Para jugar como Dural tendrás que empezar una partida. Cuando te encuentres en la pantalla de selección colócate sobre Akira y pulsa, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA + A. Si además, después de ejecutar este código, mantienes apretado el botón C mientras escoges entre Kids y Normal hasta que comience el combate, Dural tendrá un pez dentro de su cabeza.









• • FINALES EN FMV • •

Cada vez que termines el juego con uno de los personajes, serás recompensado con una secuencia en *FMV* que nos narra su vida y milagros de forma desenfadada. Si después acudes al menú de opciones, encontrarás una llamada *Movie Room*. Aquí podrás disfrutar, siempre que te apetezca, con los finales de todos los luchadores con los que hayas terminado el juego.



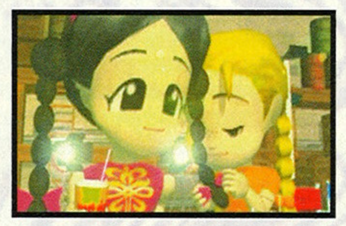
• • PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA • •

VIRTUA FIGHTER KIDS también tiene una modalidad con perspectiva en primera persona. Mientras eliges un luchador mantén pulsados L y R hasta que comience el combate. Entonces podrás contemplar como el personaje que has elegido ha sido sustituido por un modelo en *wire-frame*.
En *Watch Mode* dispones de 7 ángulos de cámara. Pulsa X para conseguir uno al azar, después prueba L, R, X, Y, Z, A, B o C.









Cada personaje cuenta con un divertido y genial corto cuando consigue terminar el modo Arcade victorioso. En la opción Movie Room podrás disfrutar de ellos.

SKELETON WARRIORS

PLAYSTATION

SATURN

• • INMUNIDAD, VIDAS INFINITAS Y OTROS CODIGOS • •

PlayStation

Pausa el juego e introduce los siguientes códigos:



Inmunidad: ABAJO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, X

SUPER ESPADA: CIRCULO, IZQUIERDA, ABAJO, TRIANGULO, DERECHA, CIRCULO, ARRIBA, TRIANGULO.

Piedras-corazón infinitas: IZQUIERDA, ARRIBA, X, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO.

Selección de nivel: TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO. Cuando te quedes sin vidas, selecciona opciones y en la pantalla de presentación verás una opción para elegir nivel.

Saturn

Pausa el juego e introduce los siguientes códigos:

Inmunidad: C, R, A, Z, Y, L, A, R, D, B, A, B, Y

Vidas Infinitas: B, A, D, B, A, L, D, R, Y, U

Cristales Infinitos: L, A, Z, Y, C, R, A, B, B, Y, D, A, D, D, Y





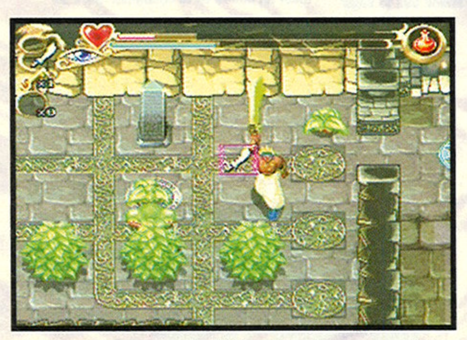
STORY OF THOR 2

SATURN

• • 2 JUGADORES • •



Para conseguir esta modalidad una vez comenzado el juego, pulsas Z para cambiar de arma, y luego mantén pulsados X y L y suéltalos. Un segundo personaje, idéntico a Leon le seguirá incondicionalmente a cualquier sitio. Cuidado, porque sus ataques pueden herir a su hermano del alma si no tienes puntería.



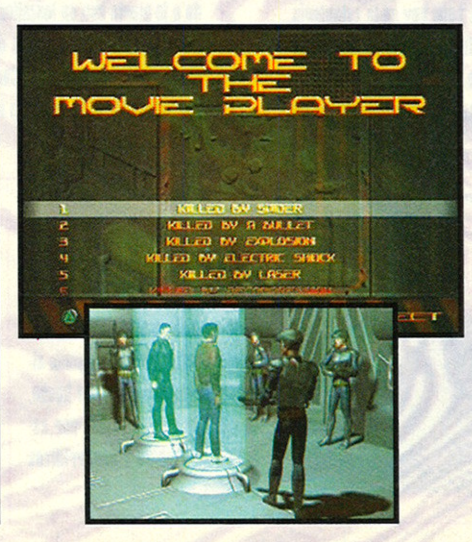
Pulsa Z para cambiar de arma, aprieta a la vez X y L. Suéltalos y encontrarás un compañero de aventura.

FADE TO BLACK

PLAYSTATION

• • DEBUG MODE • •





En el número 52 os ofrecimos los *passwords* de los 12 niveles de FTB. Pero el juego esconde otra fase más, y he aquí el código que da acceso a ella: X, X, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO. No terminan las sorpresas con esto, ya que hemos encontrado algunos truquillos más.

Para activarlos introduce la clave siguiente en la pantalla de *passwords* ignorando el mensaje de *invalid code*. CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO. Sal de la pantalla y vuelve a introducirte de nuevo en la opción de *passwords*. Para ver todas las secuencias en *FMV*: CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X. Para conseguir el escudo infinito: CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X. La inmunidad total: TRIANGULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO. Y si quieres una selección de nivel: CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CUADRADO. Todos obtendrán un mensaje de invalidez, ignóralo y comienza una partida para disfrutar.



2º Capítulo



Este mes hemos confeccionado la segunda y última parte de la guía para RESIDENT EVIL. Todos los secretos han sido desvelados y ha llegado vuestro turno. La increíble bestia mutante, creada en Racoon Forest, os espera al final del juego dispuesta a clavar sus garras en lo más profundo de vuestras entrañas.

CRONICA DE ACONTECIMIENTOS

15. GUARDHOUSE



Ambos: Hay un agujero en el suelo por el que la Planta 42 atacará. Coloca la estatua encima para evitar perder energía. En la habitación 001 recoge el Libro Rojo y la llave para la Sala de Control en el cuarto de baño. Ve a por la llave 002 que se encuentra debajo del avispero. No malgastes tiempo matando avispas.

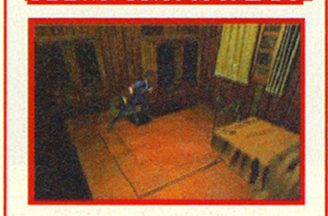
16. A. V-JOLT



Ambos: La puerta entrada frente a la puerta 003 tiene un pequeño puzzle para dar acceso a la sala. Debes iluminar todos los puntos para conseguirlo. Una vez dentro encontrarás tarros con elementos químicos necesarios para crear el V-Jolt.

Jill y Rebecca: Primero, toma las cuatro botellas vacías. El número 1 es agua, el 2 es UMB nº2 de la estantería, el 3 es UMB nº3 que resulta de combinar 1 y 2. El 4 se encuentra en la otra estantería. Ahora, mezcla 1 y 2 para obtener 3; 3 y 4 para conseguir 7; con 2 y 4 tendrás 6; mezcla 6 y 7 para obtener 13; vuelve a mezclar 1 y 2 para hacer 3 y, finalmente pon 3 y 13 juntos para tener el V-Jolt.

17. HABITACION 002



Ambos: Con la llave 002 podrás entrar a esta habitación. Empuja la librería y encontrarás una escalerilla oculta. Desciende por ella. Empuja las cajas de manera que formen un puente sobre el agua. La primera caja está muy cerca de la pared, así que muévela hacia atrás para poder empujarla hacia la pared opuesta.

19. HABITACION 003



Ambos: Trae el Libro Rojo contigo y colócalo en el hueco que hay en la estantería. Esta revelará la puerta que conduce al jefe final de esta zona. Asegúrate de llevar sprays o hierbas y salva antes de entrar en la sala.

18. LA SALA DE CONTROL





Las aguas han invadido esta zona, que oculta sorpresas desgradables. Comprueba que tienes la llave de la Sala de Control.

Jill: Un secuencia mostrará cómo un tiburón se dirige hacia Jill. Sal corriendo hacia la Sala de Control.

Chris: También podrás esquivar al tiburón, aunque seguramente será necesario que dispares un par de veces para mantenerlo a distancia antes de llegar a la Sala de Control.

Ambos: Una vez dentro, pulsa el botón y la luz roja junto a la puerta para abrir la puerta de la sala de al lado. El almacén de armas tiene dos clips, dos recargas de cartuchos y la llave 003. De vuelta, párate en la Security Room, utiliza el V-Jolt sobre las raíces de la planta y sube arriba para encontrar su guarida.

20. LA PLANTA GIGANTE



Jill: Si le has aplicado el V-Jolt a las raíces, bastarán unos cuantos disparos para acabar con esta planta gigante. Si no conseguiste el A. V-Jolt, Barry aparecerá en el último momento para salvarte, abrasando a la planta con un lanzallamas.

Chris: Tras unos cuantos disparos, la planta acabará cogiendo a Chris y Rebecca tendrá que conseguir el V-Jolt para terminar con el vegetal viviente.

Ambos: Una vez el bicho este bien muerto, busca en la chimenea para encontrar la helmet Key.

21. VUELTA A CASA



Ambos: El retorno a la mansión será tranquilo hasta que, una vez dentro, te encuentres cara a cara con un Hunter que te ha estado siguiendo todo el camino. De hecho, la mansión está infestada por estos desgradables y escurridizos bichejos.

22. LIBRO MALDITO



En el Estudio, enciende la luz y llévate el Doom Book 1 de la estantería y munición para la escopeta en el escritorio.

23. EL COLT



Sube a la segunda planta y entra en la habitación con cabezas de ciervo y otros trofeos de caza. Apaga la luz para descubrir dónde se encuentra la Joya Roja. Utiliza la escalera bajo el ciervo y recoge la joya. Llévatela hasta la salita del tigre. Coloca la joya en el ojo y la cabeza girará para descubrir un magnífico revólver, el colt Python.

24. LA SERPIENTE (2)





En el segundo enfrentamiento con la serpiente, en la habitación con el piano, examina el agujero que ésta hizo en el suelo.

Jill: Barry te da un código y lanza una cuerda para que desciendas por el agujero. Cuando estés abajo, accidentalmente, se le resbalará la cuerda de las manos. Revisa la lápida y espera hasta que Barry lance otra cuerda para subir. Tras regañarle por su desliz vuelve abajo para inspeccionar el pasadizo.

Chris: Sin cuerda, salta abajo. Examina la tumba y baja las escaleras que conducen al pasadizo.

25. SUBSUELO

Ambos: Hallarás zombies por todas partes, al igual que hierbas y munición. Sube con el ascensor para localizar dónde está el MO disk y una batería.

26. CASCADA



Con la batería y la manivela en el inventario vuelve al jardín. Pon la batería en el ascensor que no funciona y vuelve a bajar la compuerta de la presa con la manivela. Sube por el ascensor hasta la zona donde estaba la cascada, entra por el pasillo que ocultaba y baja por la escalerilla.

27. ABAJO



Chris: En ciertos momentos podrá utilizar un lanzallamas para acabar con los monstruos, que aparecerán justo después de encontrarse a Enrico antes de que muera.

Ambos: Encuentra a Enrico, escucha su historia y contempla cómo le disparan. Toma el clip y la manivela hexagonal. Usala en cualquier lugar con agujeros hexagonales. Ponte cerca de las bolas de piedra, sal corriendo y encuentra un lugar para ponerte a salvo. Detrás de cada una de las piedras encontrarás un panel con valiosos *items*.

28. LA ARAÑA



Ambos: Utiliza Flame Rounds o el Magnum para acabar con este arácnido. Pequeñas arañas saldrán de la madre cuando esté muerta. Encontrarás un cuchillo en una esquina para cortar las enredaderas de la puerta. La siguiente piedra te dará acceso al segundo MO disk.

29. EL LIBRO MALDITO (2)



Ambos: En el segundo agujero que se activa con la manivela hexagonal, sitúate de forma que quede ese agujero a la izquierda del personaje y entra por la puerta. Una vez dentro, utiliza la manivela otra vez. Observarás que se mueve una sección de la pared. Vuelve a dejarla tal y como estaba. Empuja la estatua hasta que quede justo en ese trozo de la pared. Haz que ésta se desplace de nuevo para que empuje a la estatua. Ahora, retira el muro y sitúa la estatua sobre el cuadrado lo que revelará un panel que contiene el segundo Libro Maldito (Doom book).

32. ABRIENDO PUERTAS



Ambos: En el mismo pasillo entra a la pequeña sala de ordenadores. Enciende el ordenador e introduce los *passwords* (ver 31) para abrir las puertas de las secciones B2 y B3. Recoge las diapositivas del suelo y sube por las escaleras. Entra en la sala de proyecciones, y si te fijas bien verás un interruptor en la pared. Acciónalo y encontrarás la llave del laboratorio (Lab Key) y utiliza las diapositivas en el proyector. Te darán alguna que otra pista sobre lo que realmente está pasando en este misterioso centro de investigación.



30. EL PASAJE



Ambos: Lleva los dos libros malditos contigo y sube por el ascensor hasta la fuente del jardín. Examina atentamente los libros y conseguirás dos monedas, una con un águila y otra con un lobo. Situándolas en los extremos opuestos de la fuente se abrirá un pasaje cuyas escaleras conducen al laboratorio.

31. EL LABORATORIO



Ambos: Nada más salir del ascensor te esperan tres zombies. Consigue el tercer MO Disk del escritorio de la esquina y baja por las escaleras. Aquí hallarás zombies desnudos que no desaparecen una vez muertos, así que mucho cuidado. Nada más descender las escaleras entra por la puerta de la derecha (la primera que encuentras). Dentro de la habitación privada (Private Room) está el testamento del científico que ha causado todo este entuerto. En él se hallan las claves para acceder al ordenador. El Login es «John» y el *password* es «Ada». Si enciendes las luces azules detrás de la estantería verás como surgen misteriosas letras en el cuadro. Con ellas tendrás la pista para hacerte con el segundo *password*, «Mole». Vuelve y entra por la puerta que está junto a la entrada donde te piden un código numérico (Passcode). Introduce el MO disk en la máquina de esta habitación y ya tendrás el primer código.



33. EL QUIROFANO



Ambos: Ve a la sección B3 y abre la puerta del Laboratorio. La puerta de enfrente es el almacén y un punto para salvar partida. La que hay a la izquierda es el quirófano. Empuja las cajas de tal forma que cubran las salidas de gas y la escalerilla encima del interruptor. Sube por ella y accederás a la *morgue*. Aquí puedes usar otro MO Disk para obtener el segundo código.

34. EL GENERADOR



Ambos: Abrete paso hasta la sala de máquinas. Allí te esperan una especie de monos alienígenas muy escurridizos. Pasa de largo y no gastes munición con ellos. En la primera sección de esta zona busca el interruptor general y púlsalo. Ve a la segunda sección y utiliza el MO disk para conseguir el tercer y último código. En la última sala está el generador principal. Enciéndelo y el ascensor tendrá energía para funcionar.

35. ENTRE REJAS



Ambos: Tienes que volver al pasillo con los zombies desnudos y entrar por la puerta que hay junto a las escaleras. Ve hacia la puerta que te pide los códigos y llegarás hasta la celda donde se encuentra Jill o Chris. Habla con él o con ella y dirígete hacia el ascensor.

Jill: Una vez junto al ascensor Barry aparecerá para subir contigo. Arriba estará Wesker esperando. Llegados a este punto hay dos posibilidades: a) Barry golpea a Wesker y es herido por Tyrant, pero no llega a morir. b) Barry te abandona y Wesker muere a manos de Tyrant. Más tarde encuentras a Barry moribundo que te da una foto de su familia antes de expirar.

Chris: Rebecca te acompaña y Wesker la dispara. Entonces, él te muestra a Tyrant que le clava sus garras en el estómago y le mata.

37. EL HELIPUERTO





Ahora te toca volver a la primera planta del laboratorio en dirección hacia el helipuerto. Deja espacio en tu inventario para poder llevar una batería que hay en el suelo más adelante y, por supuesto, lleva una buena reserva de munición y hierbas o Sprays. Una vez en el helipuerto busca la bengala y utilízala para llamar la atención del helicóptero. Justo cuando parece que va a aterrizar, Tyrant aparecerá dispuesto a acabar con tu vida. Apréndete su patrón de ataque y dispara siempre que éste te lo permita. La bestia necesitará una buena dosis de disparos antes de que Brad tire el lanza-cohetes. Con este arma bastará un único proyectil y Tyrant pasará a ser historia.

36. TYRANT



Ambos: Cuando la bestia abandona su letargo lo mejor que puedes hacer es salir corriendo. Cada vez que obtengas una ligera ventaja y un buen ángulo de tiro dispara. De esta manera será sencillo acabar con él. Tras liquidarle busca en los bolsillos de Wesker la llave de la celda o actívala electrónicamente. Rescata a tu compañero y busca la salida.



ORDEN DE LOS ACONTECIMIENTOS

Este es el orden en que cada personaje podría encontrarse cada uno de los acontecimientos. (S*: Se recomienda salvar)

JILL: 1, 2, 4, S*, 5, 8, 6, S*, 9, 10, 7, 11, S*, 12, S*, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, S*, 20, S*, 21, 22, 23, 24, 25, S*, 26, S*, 27, 28, 29, 30, S*, 31, 32, 33, S*, 34, 35, S*, 36, 37.

CHRIS: 1, 2, S*, 6, 3, 4 (1), 8, 4 (2), S*, 9, 10, el resto igual que Jill.

LLAVE ESPECIAL



Si has salvado a tus dos compañeros de aventuras serás recompensado con una llave especial. Al utilizarla en el siguiente juego, podrás abrir la puerta que hay en la sala del espejo grande y cambiar el uniforme por una ropa más informal.

NOS VAMOS DE

COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

resultados de concursos

CONCURSO ADVANCED TELEPHONE SERVICES, S.A.-SONY

LOS AGRACIADOS RECIBIRAN COMO PREMIO 1 CONSOLA PLAYSTATION, 1 RIDGE RACER REVOLUTION Y 1 BOLSA

Juan Francisco Aragón Arjona (Tarragona)
José Antonio Zaragoza García (Alicante)
Iván Ruiz Jiménez (Madrid)
Daniel Muñoz Sánchez de la Campa (Huelva)
Victor Sendero Botella (Alicante)
María Angeles Soler García (Alicante)
Carlos Del Toro Sánchez (Albacete)
Roberto Silva Lamalfa (Catabria)
Mª Carmen Ibánez Moros (Valencia)
Mª del Carmen Pérez Duque (Palencia)
Pedro Gonzalo Martín (Madrid)
Silvia Sánchez Toledo (Madrid)
Alfonsa Justicia Lara (Valencia)
Jonatan Díaz Gómez (Tarragona)
Diego Segura Parra (Barcelona)
Eva Falquental Elefondo (Cantabria)
Myriam Díaz Allepuz (Zaragoza)
Javier Carrasco Muñoz (Alava)
Jorge Valle Alonso (Vizcaya)
Simón Bolívar Soriano (La Coruña)
Antonio Gracia Martínez (Zaragoza)
Xavier Berasarte Aroarrabarrena (Guipúzcoa)
Juan Manuel Pozo Perales (Sevilla)
Manuel Díaz Naranjo (Sta. Cruz de Tenerife)
Ramón Fernández Fernández (Asturias)
Juan José Albuera Vargas (Badajoz)
Oliver Puch Carbonero (Barcelona)
David Pastor Rodríguez (Guadalajara)
Leonardo Riesco Martínez (La Coruña)
Nuria Acacio Martín (Almería)
Luis Angel Pérez Sanz (Madrid)

CONCURSO FORMULA 1

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE LOS 5 LOTES HAN SIDO:

Alvaro López Hernández (Albacete)
Francisco Martos López (Santander)
Adriana García-Abril Ruiz (Madrid)
Pablo Jaime Bonilla (Málaga)
Rafael Julián Esquivias (Madrid)



este domingo empieza la era
interactiva-virtual del Barça
con SPORT
llega el primer CD ROM del Barça
TE LLEVARÁS A CASA TODO EL BARÇA:
Tendrás la historia, los jugadores, los títulos,
las competiciones. Elegirás idioma (catalán o castellano).
Verás 60 videos y 300 imágenes.
Leerás textos, oirás locuciones, consultarás gráficos y
estadísticas...
Bienvenido a la era virtual del Barça.
el CD ROM del Barça
CD-ROM
PC-DOS
F.C.B.
Història
Jugadors
Títols
Competicions
SPORT
TV3
el CD ROM del Barça
F.C.B.
TV3
PUBLICITAT



KONAMI entra en juego
TRACK & FIELD
INTERNATIONAL
SUPER JUEGOS:
TODO UN LUJO DE CALIDAD,
DETALLES Y JUGABILIDAD QUE REVIVE
LA MAGIA DE UN CLASICO
DE TODA LA VIDA
NBA
IN THE ZONE
LA MEJOR CANASTA
DE TU VIDA
DELUXE
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL
CREADO PARA UNA CONSOLA
PROXIMO LANZAMIENTO
PARA MEGADRIVE
UN HISTORICO DEL QUE
NO PUEDES PRESCINDIR
¡AHORA A MEJOR PRECIO!
PLAYER 2
5 STROKE
Open Golf
PROXIMO
LANZAMIENTO
GOAL STORM
KONAMI
C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35
NBA y los símbolos de los equipos de la NBA son marcas registradas de propiedad intelectual de NBA PROPERTIES, INC.